S-COMBOY · S-ALADDIN · 3DO · SATURN · PS · NEO GEO · PC-FX · JAGUAR
게임 명인이 선택한 신세대 게임전문지
GAME CHAMP
신세대
게임챔프
1995 5
NEXT GENERATION GAME MAGAZINE
기사특약 「더 슈퍼패미컴」「새턴 매거진」
값 5,000원
「초무투전」 플레이 스테이션용으로 격돌!!
특보
「드래곤퀘스트6」 캐릭터별 직업 설저 연구
플레이 스테이션용 「초무투전」 대공개
마리오가 RPG에 등장한다!!
집중공략
크로노트리거 / 다크스토커즈2/
더블드래곤/마하브레이커즈
특별부록
'95 KIECO 무료 입장권 수록
「어뮤즈21」 50% 할인권 연속 증정
별책부록
「3DO 얼라이브」 창간호 전원 증정
IBM PC 특급정보지 「게임파워」(크로노 트리거 공략 수록)
DRAGON BALL Z
국내에서 가장 빠른 게임정보 PC 통신 「천리안 GO CHAMP」
ISSN 1227-7177

Ragnacenty

국내 게임산업을 위해

(복제품, 밀수품)

삼성 한글 액션 RPG 제 2탄!

신창세기 「라그나센티」

이것은 빛이 태어나는 순간부터 예정되었던 싸움,
몬스터들과 라그나센티의 역사를 건 전쟁이 눈앞에 닥쳐왔다

●슈퍼 알라딘 보이Ⅱ SPC-201N
(3버튼 유선패드, AV케이블,
일반 AC아답터, 게임팩 별매)

어둠의 왕자 몬스터들이 드디어 빛의 세계를 침략하기 시작했다!
빛의 세계를 구하기 위한 험한 싸움 속으로
나는 14살 빛의 전사가 되어 성스러운 검과 함께 용감하게 떠난다.
길고 험한 여행과 과거로의 시간모험이 아무리 힘들어도
몬스터들을 마계로 돌려보내기 위한 나의 싸움을 그칠 수 없다.

국내 최초 16비트 한글 RPG게임 '스토리 오브 도어'에 이은
한글 액션 RPG 2탄, '신창세기 라그나센티'.
슈퍼 그래픽과 웅장한 사운드와 함께 숨막히는 공간 · 시간모험이 시작되었다.

C&C COMPUTERS AND COMMUNICATIONS

고객상담실
●수신자 부담전화 080-022-3000
●직통 (02)541-3000

■국내영업본부 C&C판매사업부
서울시 중구 남대문로5가 84-11
(세브란스빌딩 14층)
HE사업팀 259-2971~6

■삼성홈게임기총판점
■서울 (주) 하 이 콤 : 795-5765
(주) 게임라인 : 713-7033
(주) 아　랑 : 715-5828
포 스 트 : 715-3393
■광주 광 주 콤 : 228-6652

■구입문의 : 총판점, 전국 삼성 게임프라자, 전국유명백화점, 쇼핑센터, 가전대리점 및 컴퓨터 전문점
※게임내용 문의 매주 토요일 오후 2시 ~ 5시까지
TEL : 707-1448

세계 1등 제품만을 만들겠습니다.
SAMSUNG
삼성전자

게임·게임기의 모든것

삼성게임프라자

최상의 제품을 가장 싸고 빠르게

삼성게임프라자 체인점 모집

체인점 본사와 전국 지역 소매점과 직접 연결되어 본사의 상품정보, 운영방법등을 신속하게 지원받는 국내 게임유통 최초의 선진화된 프렌차이즈 전문점입니다.

꿈과 모험의 세계 삼성게임프라자

게임박사님들 모

©SEGA

문의처 : 하이콤 (주)하이콤 삼성게임프라자 사업부 (02)795-5765

여러분을 기다리고 있어요.

나를 따라 오세요.

도대체 어디까지 게임이고

어디서부터 현실이냐?

일단 3DO 세계로 빠져들면

단 1초도 방심할 수 없다.

먹어라, 나의 왼발 강슛!

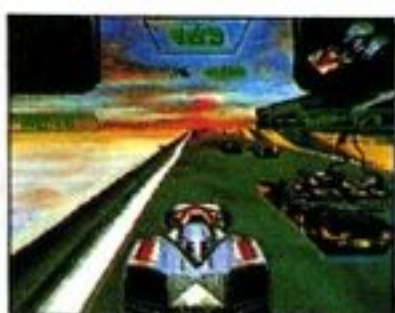
피파 축구

골인 장면은 슬로우 모션을 다시

게임 중간중간 역대 월드컵 하이라
월드컵 역사를 공부할 수 있습니다

한국 대표팀, 피파 축구 본경기에 마침내 진출?
감독은 지능적 경기운영과 과감한 승부수를 겸비한 당신.
포지션 배정, 선수교체, 전략구사까지…
손에 땀을 쥐게하는 긴장속에서
허를 찌르는 매서운 공격!
세계 각국의 출전팀들이 하나씩 당신앞에 무릎을 꿇는다.
8대의 카메라 워킹이 연출하는 입체적 영상,
경기장에 서 있는 듯한 현장감있는 음향—
경기를 시작하는 순간, 기존 게임 축구에 대한 당신의
관념은 여지없이 깨지고 만다.
축구 매니아라면, 게임 매니아라면,
결코 이 세기의 격돌을 놓칠 수 없다!

아찔하고 짜릿한 3DO 타이틀 갤러리

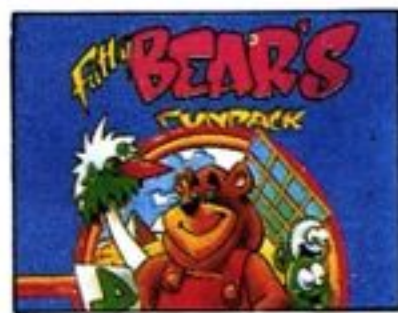
■슈퍼스트리트 파이터2터보
더욱 강력해진 기존 멤버와 4명의 새로운 도전자. 총 16명이 벌이는 파이팅게임 ●₩99,000

■와일드 레이스
환상적인 경기장 트랙에서 펼쳐지는 최신무기로 장착한 경주용차의 레이스. ●₩79,000

■버닝솔저
지구를 공략하는 UFO와 우주전투를 벌이는 입체 애니메이션 슈팅 게임. ●₩79,000

■스타 블레이드
슈퍼 텍스처 맵 기법을 이용한 3차원의 우주 슈팅 게임.
●₩99,000

■악령의 성
으시시한 입체감과 음향효과 미로속의 공포의 성 탈출작전.
●₩99,000

■슈퍼 윙 커맨더
연합국 최초의 파일럿이 되어 A
그래픽으로 펼치는 우주 슈팅게
●₩79,000

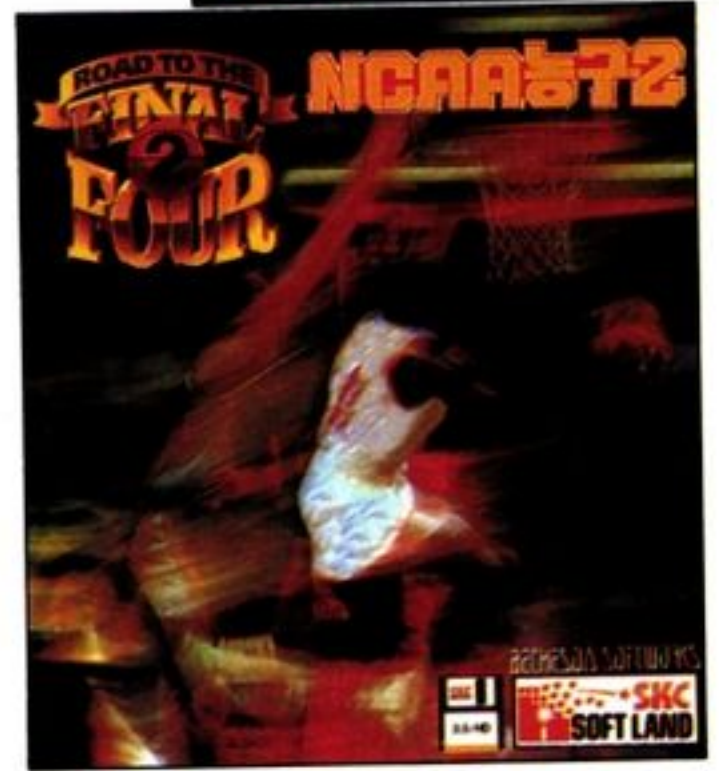
멀티미디어—LG전자가 하이미디어로 앞서갑니다.
Play the Future Today
3DO 얼라이브 게임에
한번이라도 빠져본 사람은
누구나 이렇게 말한다.
16비트 게임은 이제 끝났다.
지구의 운명이 내손에 달렸다.
SHOCK WAVE
지구공습 2019
2019년, 무장한 에이리언들이 돌연 지구를 습격해왔다.
지구 방위군은 전멸당했고 도시는 화염에 휩싸였다.
마지막 보루는 우주작전을 수행중이던 우주항모 오마하와
탑재된 전투기 F-177. 그리고 신인 파일럿인 당신과 5인의 동료!
지구의 운명은 당신의 손에 달려있다!
즉시 출동하여 에일리언의 지상군을 전멸시키고 전투기를 격추하라.
10개의 미션을 완수하는 날, 지구는 평화를 되찾는다.
온몸을 전율케하는 생생한 폭파 씬,
실전을 방불케하는 실감나는 사운드!
지구를 구하기 전까지 당신은 결코 이 게임을 포기할 수 없다.
GoldStar 3DO
얼라이브
페블비치 골프
이적인 코스 트루골프 클래식
블비치 골프링크에서의 골프게임.
₩79,000
■가디안 워
미래의 세계에서 펼치는 여신의 전사 골렘과 마왕과의 3차원 입체 슈팅게임. ●₩79,000
■곰돌이 유치원
레버시, 탠그램스, 고우 피쉬 등 색채식별력과 사고력 학습게임.
●₩49,000
■ LG전자대리점 및 유명백화점에서 구입할 수 있습니다.
■ 제품상담안내 : ●3DO한국 영업실 787-4060 ●하이미디어팀 728-3421
■ LG 3DO전문점 : ●(주)씨에코 715-3131, 704-3515 ●(주)엘티테크 703-9346, 703-4658
●3DO프라자 747-4533

AIR FRANCE
에러는 없다!
한치의 에러도 용납될 수 없는
對테러 특공대, 그 완벽함은
SKC 플로피디스크와 같습니다.
에러율 0%를 실현하는 SKC가
그 품질에 대한 자신감으로
획기적인 고객서비스를 실시합니다.
SKC 플로피디스크 –
10배 보상제도
만약 SKC브랜드제품에 제조상의 문제가
있다면 10배로 보상해 드리겠습니다.
SKC
2HD
No.
DATE
TITLE:
FILE NAME:
고객만족 서비스
1. 데이타 복원 서비스
(타사제품 포함)
2. 에러 원인 분석 서비스
(타사제품 포함)
3. F/D상식책자 무료제공
*서비스 문의처 : 클로버서비스 080-023-6263
실시기간 : '95년 1월 1일~12월 31일
10배 보상제도는 플로피디스크에 한정되며 저장된 Data에 대해서는 보상하지 않습니다.
3.5" 플로피디스크는 모두 Pre-Format 되어 있습니다.
SKC
영상·음향·메모리의 종합메이커
주식회사 SKC
서울특별시 중구 을지로2가 199-15
SKC빌딩 전화 (02) 756-5151, 6161
SUNKYONG 鮮京그룹

■ SKC 소프트랜드 전국대리점
● 서울/소프트타운:(02)581-2500,멀티테크:703-4658,게임랜드:712-3682,소프트라인:718-0550,대한컴퓨터:562-4483,비엔티: 719-1444,
영컴플라자:442-7240,명문소프트:267-2269,아이콤:416-9459,태경테크:711-5661,아프로만:706-9691,소프네트:707-0507,대영컴퓨터랜드:
837-1702 ● 인천/선인컴퓨터:(032)882-2404 ● 대전/소프트마당:(042)527-7722 ● 광주/소프트랜드:(062)228-2310 ● 포항/아이맥스시스템:
(0562)75-8018 ● 부산/OK컴퓨터:(051)255-7257,우정컴퓨터:(051)803-5386

다양한 게임의 세계가 열린다.
SKC 소프트 랜드

SKC SOFT LAND

당신은 위대한 창조자!
꿈의 도시를 건설하라!

◑ 심타운 ◐
뛰어난 지혜와 판단력으로 건설하는
당신만의 이상적인 도시!
건물 건설, 식량 경작, 사람들의 창조까지-
당신은 심 타운의 신선한 매력에 감탄할 것이다.

현장감 100%의
스포츠 게임의 결정판!

◑ NCAA 농구 2 ◐
지금, 농구계의 새로운 역사가 시작된다!
VoxFX multi-layer sound엔진으로
디지타이즈된 박진감 넘치는 효과와 음성!
전투비행 시뮬레이션을
능가하는 3D그래픽을 즐겨보자!

세계최고의 탐정이 되어보자!

◑ 저니 락 ◐
30년대의 인기가수 저니 락을 죽인 범인을 찾아라!
범죄가 가득한 도시를 돌아다니며 범인에 대한
실마리를 풀어가는 액션 아케이드 게임!
다양한 액션 선택과 2인 플레이도 가능.

세계최고의 베스트 셀러 게임을
단 한장의 CD-ROM에!

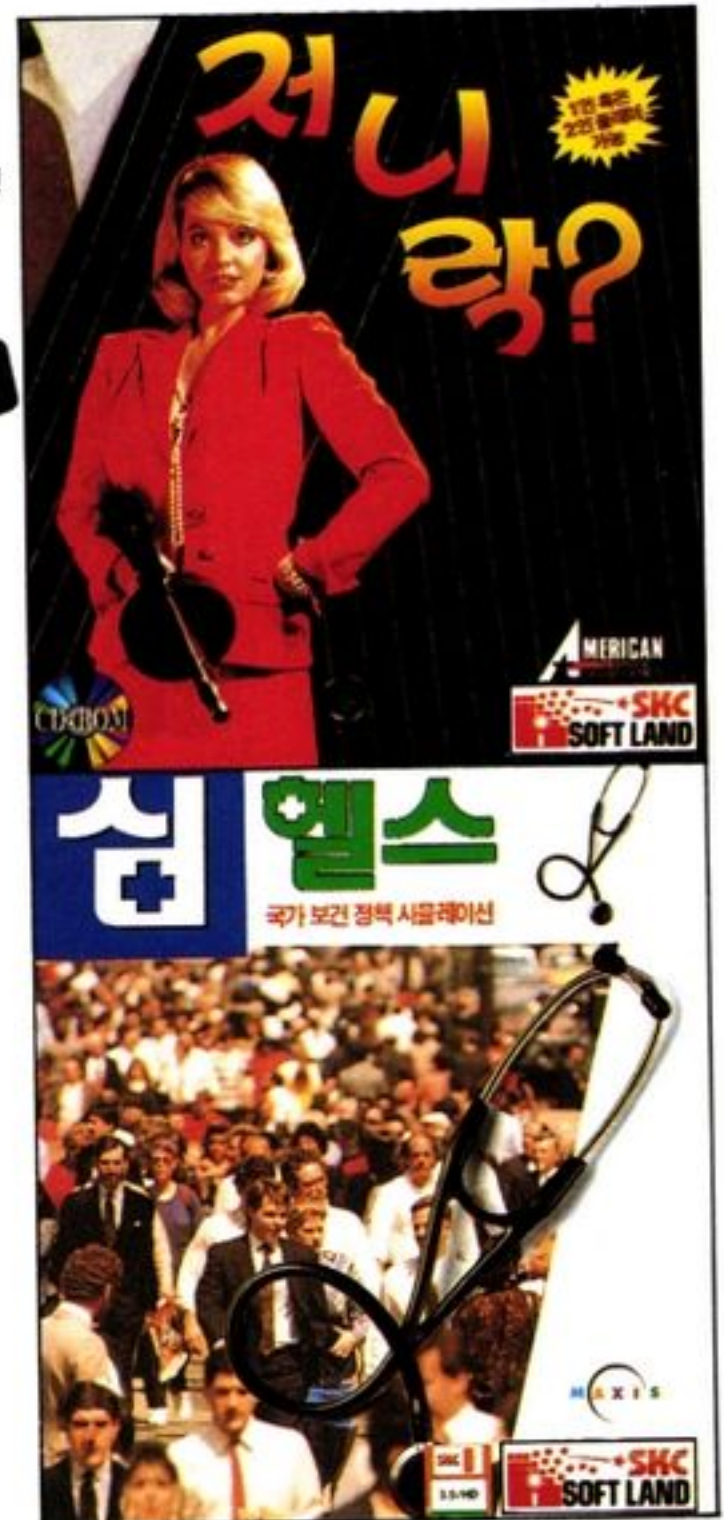
◑ 심시티 2000 콜렉션 ◐
심시티2000, 도시개발 키트, 심시티2000시나리오1,
심시티2000 심시티2000 보너스 도시등.15가지의
시나리오와 100개 이상의 건물건설등으로
심시티의 끝없는 상상의 세계가 펼쳐진다!
전 미국 교사협회가 선정한 우수게임!

CD-ROM

심시티2000을 능가하는
최초의 경영 시뮬레이션 게임!

◑ 트랜스포트 타이쿤 ◐
자본주의 시장의 치열한 경쟁에 도전하자!
운송로 개척과 원활한 물자전달로 도시와 산업을
발전시켜라! 다양한 윈도우와 입체적인 SVGA의
고해상도 화면으로 즐기는 경영 시뮬레이션.

우주의 혼란을 평정하라!

◑ 우주해적 ◐
우주 개척자들을 보호하고 해적 "타룬"을
물리쳐라! 유일한 무기는 에너지 크리스탈!
세계에 흩어져 있는 크리스탈을 모아야 한다!
다양한 보너스, 빠른 스피드의 우주 어드벤처 게임.

당신의 결정이
국가의 행정을 좌우한다!

◑ 심 헬스 ◐
사회보장 제도에서 의료보험 시스템까지-
당신의 정책이 사회와 도시에 미치는 영향은
예측할 수 없다! 뛰어난 사고력과 판단력으로
해결해가는 국가 보건정책 시뮬레이션.

소비자 상담은 크로바전화 (수신자부담) 080-023-6161을 이용해 주세요.

● **마산**/ 한길컴퓨터 : (0551)41-5555,데이타라인 : (0551)46-3228 ● **구미**/ 금오컴퓨터 : (0546)52-6866 ● **전주**/ 전주컴퓨터백화점 : (0652)88-7100 ● **대구**/ 매일소프트랜드 : (053)422-3392,게임랜드 : (053) 421-5234 ● **제주**/ 마이크로랜드(064)55-2480 ■ **SKC플라자** ● 강남지점 : 540-7240 ● 용산지점 : 713-6652 ● 대학로지점 : 747-7133 ● 신촌지점 : 323-7133 ● 부산지점 : (051)818-0103

SKC 영상·음향·메모리의 종합메이커
주식회사 SKC
서울특별시 중구 을지로2가 199-15 SKC빌딩
전화 : 756-5151, 6161

LG전자 고객의 달 3D

LG전자에서 4월 고객의 달
게임대축제를 개최합니다. LG
푸짐한 선물, 다양한 이벤

1. 행 사 명 :LG 3DO 얼라이브 게임대
2. 일시 및 장소

일 자	지역	장 소	시 간
4월 8일(토)	부산	이사벨여고 무궁화관	14:00~18:
4월16일(일)	대구	대구 경북여상 체육관	10:00~17:
4월23일(일)	대전	대전 한남대 성지관	10:00~17:
4월30일(일)	서울	서울 정동 문화체육관	10:00~17:

3. 주 최:월간 게임챔프
4. 후 원:LG전자
5. 참가자격:초청장 소지자 및
당일 행사장 선착순 1,000
(초청장은 행사지역 LG 가
대리점에서 배부합니다.)
6. 행사내용:게임 경진대회
(대전종목:슈퍼 스트리트
파이터 2 터보)

행운이 당신을 부른다!
"이제 얼라이브는 나의 것
가자! 축제의 장으로

얼라이브 게임 대축제

이하여 전국 4개 대도시에서
가 마련하는 3DO 얼라이브와
당신을 기다리고 있습니다.

상 품 :1등-얼라이브 1대,
타이틀 10종,
콘트롤패드 1개 추가
2등-얼라이브 1대, 타이틀 5종
3등-얼라이브 1대
4등-타이틀 5종
운권 추첨상품:얼라이브 2대,
타이틀 20종,
소형카세트 10개,
얼라이브 벽시계 25개
의 처:행사지역LG가전대리점 및
월간게임챔프(02)702-3211~4
부산지역(051)801-6209
대구지역(053)251-2177
대전지역(042)220-0521
서울지역(02)728-3149

행사는 개그맨 이상운(메기병장)씨의
로 진행됩니다.
객 전원에게 중식 및
이브 티셔츠, 가방을 드립니다.
신은 행사일정상 중식이
되지 않습니다.)
들과 함께 참석하셔서
O 얼라이브의 다양한 게임과
운 축제의 시간을 보내시길 바랍니다.
지역은 행사장 섭외문제로 인해
되지 못한 점
양해해 주시기 바랍니다.

멀티미디어를 선도하는 LG소프트웨어

LG

Soft & Young

DOOM은 예고편에 불과했다!

ISLE OF THE DEAD

미성년자 관람불가

이 섬에는 아무런 환상도 없다!
다만 당신을 제물로 삼으려는 좀비만이 가득할뿐

- DOOM 엔진을 응용한 새로운 형태의 3차원 게임 (Texture Mapping 기법사용)
- 오리지널 게임 시나리오를 바탕으로한 드릴러 물
- 빠르고 부드러운 화면 스크롤 및 다양한 아이템과 이벤트 등장
- 공포감을 현실감 있게 재현한 리얼한 음향 효과

장르 : 3-D 슈팅
기종 : IBM-PC 386 이상
카드 : VGA
사운드 : 애드립/사블 호환기종
주변기기 : 키보드, 마우스 혹은 조이스틱 사용 가능
제작사 : Merit

■서울지역 : • 게임랜드 : 712-3682 • 멀티테크 : 712-8967 • 소프네트 : 707-0507 • 동부프라자 : 701-9060 • 멀티타운 : 704-0065 • 빌트인CD : 715-8158 • 케이티시스템 : 704-5977 • 명문소프트 : 267-2269 • CD마당 : 279-9996 • 금성토탈시스템 : 675-8631 • 영컴프라자 : 442-7240 ■지방 • 대구게임랜드(대구) : 421-5234 • CD세대(인천) : 433-2727 • 소프트마당(대전) : 221-0280 • 소프트랜드(광주) : 228-2310 • 게임도매상사(원주) : 43-9812 • 데이타라인(마산) : 45-3228 ■유통사 • 소프트라인 : 706-2220 • 한국소프트 : 711-2700 • KTS/W프라자 : 711-0500 • 소프트타운 : 711-5430 • 동아훼미리 : 796-9999 • 아프로만 소프트벨리 : 703-9691 ■백화점 • 애경백화점 : 818-0531 ■직영점(용산) : 713-5011~2(강남) : 566-7273~4

LG소프트웨어

홍길동전2

당신은 한편의 만화속에서
주인공의 역할을 다해야 합니다!

- 장 르 : 애니매이션형 액션
- 기 종 : IBM-PC 286이상
- 용 량 : FD-Version ➡ 24MB
  CD-Version ➡ 100MB
- 사운드 : 애드립, 사운드블러스터, 호환기종

에이플러스

- 국내 최초의 애니매이션형 액션 게임
- 만화처럼 부드럽고 재미있게 표현되는 스크롤
- 순간적인 키조작을 필요로 하는 스릴만점의 게임
- 손쉬운 키조작법을 사용하여 누구나 즐길 수 있는 건전한 게임

한글 음성 지원 (CD-Version)

홍길동전2

구입문의

■서울지역 : • 게임랜드 : 712-3682 • 멀티테크 : 712-8967 • 소프네트 : 707-0507 • 동부프라자 : 701-9060 • 멀티타운 : 704-0065 • 빌트인CD : 715-8158 • 케이티시스템 : 704-5977 • 명문소프트 : 267-2269 • CD마당 : 279-9996 • 금성토탈시스템 : 675-8631 • 영컴프라자 : 442-7240 ■지방 • 대구게임랜드(대구) : 421-5234 • CD세대(인천) : 433-2727 • 소프트마당(대전) : 221-0280 • 소프트랜드(광주) : 228-2310 • 게임도매상사(원주) : 43-9812 • 데이타라인(마산) : 45-3228 ■유통사 • 소프트라인 : 706-2220 • 한국소프트 : 711-2700 • KTS/W프라자 : 711-0500 • 소프트타운 : 711-5430 • 동아훼미리 : 796-9999 • 아프로만 소프트빌리 : 703-9691 ■백화점 • 애경백화점 : 818-0531 ■직영점(용산) : 713-5011~2(강남) : 566-7273~4
■전화주문 : 713-5011~2,566-7273~4

LG소프트웨어

멀티미디어를 선도하는 LG소프트웨어
LG
Soft & Young
최후의 Body Blow
LAZER
MIKE
NINJA
PHANTOM
PUPPET
TEKNO
WARRA
MAX
T17
?
게임기를 능가하는 PC 최고의 격투 게임
•22명의 다양한 등장인물과 100여가지의 각기 다른 필살기 등장
•1인용 혹은 2인용 격투 게임
•토너먼트, 녹 아웃의 2가지 게임방식
•화려한 배경화면과 박진감 넘치는 배경음악
•장르 : 격투게임
•기종 : IBM-PC 386이상
•카드 : VGA/SVGA
•사 운 드 : 애드립/사블 호환기종
•주변기기 : 조이스틱 또는 키보드 사용가능

무엇을 원하십니까?

페사는   은 물론 등

악세사리를 비롯하여 카트리지(팩)도 저렴한 가격에 공급해 드립니다.

슈퍼알라딘 보이용 카트리지는 언제든지 수입 대행해 드리며   과

  은 말 그대로 최상의 가격에 공급해 드립니다.

슈퍼컴보이용 미국산 카트리지는 종당 50개 이상이면 언제든지 공급 가능하며

  와

원하신다면 때를 가리지 않고 무차별 공급해 드리겠습니다.

미니 컴보이나 카트리지는 물론   이 필요 하시다면 즉시 연락 바랍니다

IBM용   과   도 좋고 도

빼놓을 수없지요.

언제든지 말씀만 하십시요.

에 관심 있으신 분은 특별히 환영합니다

비젼®

●S·F전용 멀티플레이어(5인용)
●충격세일 임시보급가 ₩15,000

특 징

1. 세계 최초의 양 패드 적외선 무선방식 채택.
2. 세계 최초로 양 패드에 적용한 리셋 및 파워 온·오프 기능.
3. 각버튼 마다 오토, 터보, 슬로우 기능.
4. 1인용 게임도 2인이 협조하여 즐길 수 있는 기능.
5. 게임 매니아를 위하여 게임진행 속도를 배가할 수 있는 EXPERT기능.
6. 최고의 화질을 자랑하는 256×240DOTS, 52COLORS/DOT
7. 고장율을 줄이기 위해 채택한 와이드 인쇄 회로기판.

주식회사 대라반도체
DAERA SEMICONDUCTOR CO., LTD.
서울시 송파구 방이동 62-12 동도빌딩 403호
전 화: (02) 424-8742 팩 스: (02) 424-8745

전문판매 대리점
- ◆게임유통:716-6301
- ◆슈퍼게임:713-4374
- ◆영창전자:704-8796
- ◆태경테크:716-5408

3D FLY-2020

스테이지 용량 22M의 방대한 3D 슈팅게임의 결정판!!

- ■ 총 8개 스테이지 구성
- ■ 기술력과 흥미의 집합체 FLY-2020
  네스코에서 힘찬 출발을 한다.
- ■ 기대! 기대! 기대!

MIPS 소프트웨어

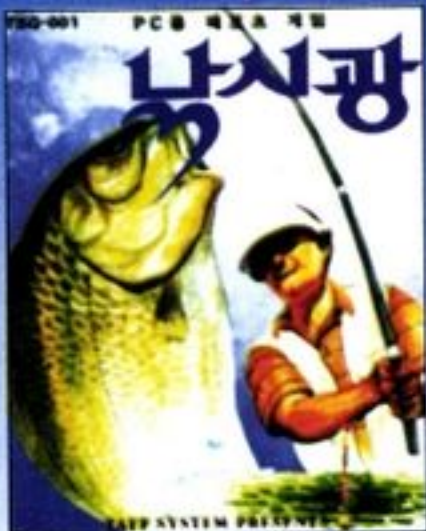
부산시 남구 문현 4동 815번지
TEL : (051) 643-8444

■ **협력업체** • 마산 데이타 : (0551)45-3228 • 순천 뉴컴퓨터 : (0661)745-2902 • 부산 소프트라인 (051)502-5377 • 휴먼컴퓨터 : 818-2307 • OK컴퓨터 : 255-7257 • 우정컴퓨터 : 803-5386 • 소프트박스 : 518-0858 • 광주 소프트랜드 : (062)228-2310 • 울산 현대전산 : (0522)49-4097 • 대구 게임랜드 : (053)421-5234 • 속초 컴퓨터프라자 : (0392)31-4646 • 프로게임총판 : (0344)73-2097 • 수원 다모컴퓨터 : (0331)256-4774 • 군산 삼보컴퓨터 (0654)467-2234 • 일산 리빙프라자 : (0344)902-3815 • 멀티테크 : 712-8967 • 하이콤 : 795-5765 • 명문소프트 : 267-2269 • 게임랜드 : 712-3682 • 게임동산 : 263-0650 • 영컴 : 442-7240 • 고봉산업 3272-4929 • 주)소프트라인 : 715-0001 • 수퍼게임 : 713-4374 • 소프트라이 : 515-1053 • 대구 엘림컴퓨터 : (053)425-2654 • 수원 마이크로랜드 : (0331)213-6906

NESCO

Game Club

GAME CLUB

GAME CLUB은 여러분의 다정한 친구입니다

낚시광 15,000원

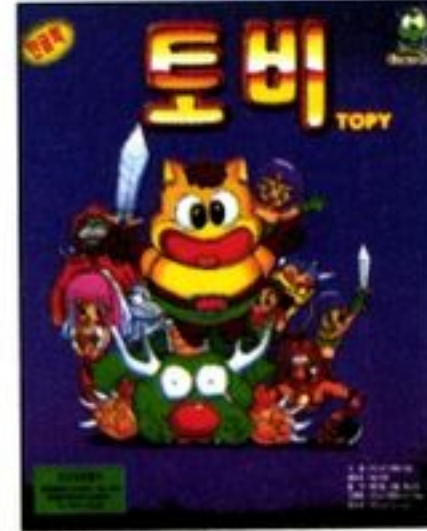
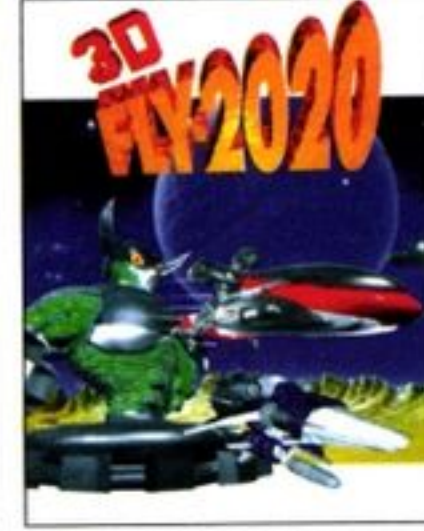
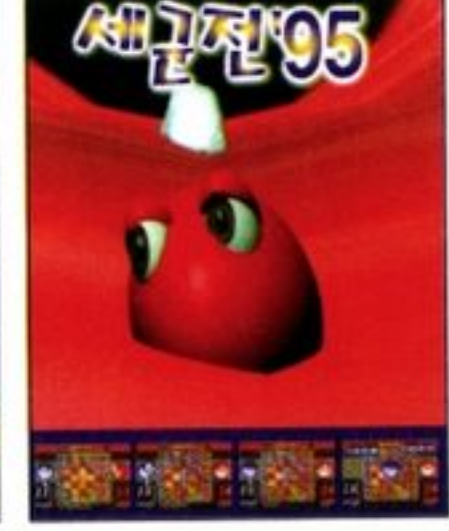
K-1탱크 25,000원

통코 25,000원

자카토 29,000원

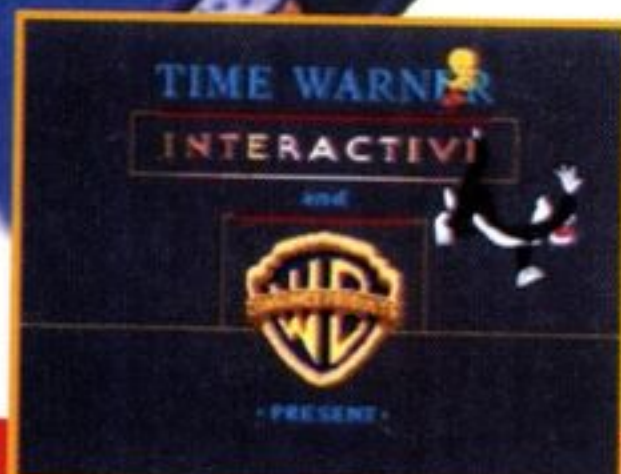
타자사랑 18,000원

캡틴캥 29,000원

인터럽트 33,000원

토비 25,000원

FLY-2020 33,000원

세균전 18,000원

컴피아아트 : (0571)51-1235 • 울산 원컴시스템 : (0522)52-6373 • 전주 컴퓨터백화점 : (0652)88-7100
선인컴퓨터 : (032)882-2404 • 멀티타워 : (0331)45-1223 • 대구 팔팔게임랜드 : (053)421-5916
&네트 : 707-0507 • 게임궁전 : 718-4400 • 의정부 하이마트 : (0351)846-4113 • 백컴 : 701-0717
명가 : 711-2727 • 경인문고 : (032)613-2197 • 에벤에셀컴퓨터 : (0551)22-0175 • SBK : 716-5511
알파 : (0441)42-5800 • 대전 셈틀 : (042)862-3336 • 광주 일신문고 : (062)228-2727

(주) 네스코
서울시 용산구 원효로 3가 51-30(원효상가아파트 305호)
TEL : (02)3272-3521 FAX : (02)3272-3524

실베스터와 트위티
Sylvester and Tweety
TIME WARNER INTERACTIVE
벅스바니의 친구들 -
실베스터와 트위티
꾀 많은 병아리 트위티와의
한판대결!!
실베스터를 도와서 트위티를
쫓아다니세요.
과연 트위티를 잡을 수
있을까요?
세계적인 만화주인공과
게임을 즐기세요!!
OFFICIAL SEGA SEAL OF QUALITY
16비트
슈퍼알라딘보이
HIC INFOCOMM
한겨레정보통신(주)
(02)3452-7234
"슈퍼알라딘보이"는 삼성전자의 게임기명입니다.
SYLVESTER & TWEETY IN CAGEY CAPERS
TIME WARNER INTERACTIVE
취급점 모집중:자세한 사항은 지역영업소에 문의하시기 바랍니다. 서울/경기영업소:571-0500
남영업소: (053) 939-0045/중부영업소: (042) 625-2097/호남영업소: (062) 959-1143
발매일 : 1995년 2월 25일

호키포키

호키포키는 전통을 자랑하는 게임 메이커입니다.

호키포키는 삼성전자·현대전자 게임기 총판입니다.

호키포키는 항상 여러분과 함께 있을것을 약속합니다.

스피드게임

나진상가 15동 107호
TEL:703-0818

호키포키 전자랜드점

전자랜드 신관 광장1층 52호
TEL:3272-9493

전국 체인점을 수시로 모집합니다.

■용산체인점

호키포키용산점 TEL:704-2148
호키포키터미널점 TEL:706-5807
호키포키나진점 TEL:716-8808

■자매점

돌핀 TEL:719-9698
스테이지원 TEL:702-5087

◆본사 (주)아랑 서울시 용산구
한강로 3가 40-969 관광터미널 B-34 (TEL:715-5828)

'95 컴퓨터게임 S/W및 시나리오 공모전

문화체육부와 사단법인 한국영상오락물제작자협회에서는 컴퓨터게임 산업발전과 민족문화와 역사에 부합하는 게임제작을 유도하고 관련산업의 부대발전을 도모하기 위한 공모전을 개최합니다.

일 정

- **참가신청서 교부 및 접수:**'95. 3. 20(월)~11. 10(금)
- **출품작 접수:**'95. 4. 3(월)~'95. 11. 20(월)
- **심 사 :**'95. 11. 21(화)~'95. 12. 9(토)
- **당선자 통보:**'95. 12. 11(월)
- **시 상 :**'95. 12. 18

요 강

- **참가자격:**제한없음
- **공모분야:**게임소프트웨어, 게임시나리오, 캐릭터 부문
- **공모장르:**제한없음 (단, 한국의 역사적 인물이나 전통문화를 소재로 한 내용)
- **공모전 참가신청서 교부처:**참가 희망자에 한해 우편발송
  (사)한국영상오락물제작자협회(TEL:237-2582)
- **제출서류:**공모전 참가신청서, 제출양식 작성요령에 의한 작품
- **접수방법:**직접 방문접수 및 우편접수

시 상

- **일 시 :**'95. 12. 18(월). 16:00
- **장 소 :**종합전시장(KOEX) 게임전시회 행사장
- **시상내역**

구 분	인 원	시 상 내 용
최우수상	1명	문화체육부장관 상장 상금(300만원) 및 부상
부분별 우수상	3명	협회장·협찬사·후원사 상장, 상금(100만원) 및 부상
부분별 장려상	3명	협회장·협찬사·후원사 상장, 상금(50만원) 및 부상

※모든 응모자들에게 기념품 증정

기 타

- 한국의 역사적 인물이나 전통문화를 소재로 한 창작성에 많은 점수를 배당
- 응모제한 -공고된 공모전 제반사항을 위반한 작품
  -국내·외 이미 발표된 작품
  -타인의 저작권을 침해한 작품
- 응모된 작품은 반환되지 않으며 입상작에 대한 저작권 및 2차적 재산권의 사용권, 편집저작권의 권리는 (사)한국영상오락물제작자협회에 귀속됩니다.

접수 및 문의처

사단법인 한국영상오락물제작자협회
100-452, 서울 중구 신당2동 393-2, TEL:(02)237-2582

목 차
CONTENTS

3DO잡지 창간 별책으로 제공!

차세대 게임유저들의 요청에 부응하기 위해 4월 5일자부터 3DO 얼라이브잡지를 창간, 별책으로 독자들에게 제공하게 되었습니다.

게임챔프는 저희 잡지를 아끼는 독자들이 자부심을 가질 수 있도록 항상 앞서 나가는 잡지가 되겠습니다. 또 비디오 게임음성정보 700-7400에 이어 독자들의 요청에 따라 4월 5일을 기해 700-9690 음성정보 서비스도 개시했습니다.

IBM 게임에 대한 발매정보, 궁금한 사항은 700-9690으로 전화주십시요!

NEW SOFT

SPECIAL COMING

COMING

1995 Vol.30 MAY

신세대 게임챔프
서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층
전화:702-3211/4, 팩스:702-3215

특보

긴급속보

차세대 게임정보

애니비전

특별진단

차세대 지식가이드

스페셜 금단의 비법

아케이드 집중공략

네오지오 집중공략

독자코너 읽을거리

전자랜드〈신관〉
최첨단 가상체험관 탄생
Amuse 21
재미있고 신나는 첨단 가상체험시설을 갖춘
어뮤즈21관에서 21C 첨단과학과
환상의 미래세계를 마음껏 즐기세요.
Time Machine 관
가자, 환상의
가상현실 세계로 -
직접 가상현실의 주인공이 되어
마음껏 환상을 맛볼 수 있는 가상체험기
가상체험기종: 우주비행선 조종사훈련,
로보캅, 우주전사 등 …
PIERRE
Laser Ball +관
신나는 첨단 레이저볼
스포츠!!
친구와 동료 또는 연인들과 함께
미래의 세계와 밀림의 도시속에서 펼쳐지는
흥미 진진한 도전과 승부를 겨뤄보십시오.
어뮤즈21관은 용산전자랜드에 선보이는 첨단 가상현실체험관으로 시각, 청각 등 인간이 가지고
있는 5감의 감각을 최대한 느낄 수 있도록 컴퓨터가 가상세계를 설정하여 이 속으로 진입한 이용자가
현실감을 느끼면서 즐길 수 있는 체험관으로 과거 오락실에서의 평면게임과는 다른, 컴퓨터와 일체가 되는 완벽한
3차원 미래영상과 환경을 체험할 수 있도록 한 시설입니다.
▶게임은 오전10시 30분 부터 오후 9시30분 까지 가능하고, 일반인은 3,000원,
조조 및 초·중·고생은 2,000원입니다. 단, 국민학생은 보호자 동반시 가능합니다.
ELECTRO LAND
전자랜드
서울시 용산구 한강로 3가 16-9 문의전화:3272-5589

게임챔프 '투투' 사은대잔치!!

국내 최고 게임 전문지 게임챔프에서는 독자들을 위한 사은대잔치 '투투' 대잔치를 펼칩니다. 투투란 두가지 사은대잔치를 말하는 것으로 4월 21일부터 26일까지 열리는 「'95 키에코」에 무료 입장할 수 있는 입장권과 3개월 연속 증정하는 「어뮤즈21」 50% 할인권을 말합니다.

하나

컴퓨터 첨단 기기 전시회인 키에코 '95에서 독자들의 잔치를 엽니다. 매년 행사에 참가하여 독자들과 친숙한 게임 챔프가 이번에도 변함없이 독자들을 기다립니다.

이번 만남에서는 게임 챔프 과월호 및 단행본을 할인 판매하며, 독자들의 잔치에 게임챔프가 여러분 모두를 초청합니다.

- 아래에 있는 무료 입장권을 가지고 오시면 행사 기간중 23일(일요일)에 한하여 무료로 입장 하실 수 있습니다.
- 게임챔프 과월호 및 각종 단행본을 저렴한 가격으로 판매합니다.

도서명	정가	할인가	도서명	정가	할인가
드래곤볼 Z 3	3,900원	3,000원	노노그램	5,000원	4,000원
RPG 환상사전	7,000원	5,500원	네모네모 로직 1	5,000원	4,000원
올 게임 카탈로그 '93	5,000원	4,000원	네모네모 로직 2	5,000원	4,000원
드래곤볼 Z 외전	5,500원	4,000원	아랑전설 상	2,500원	2,000원
성검전설2	5,500원	4,500원	아랑전설 하	2,500원	2,000원
웃는 닌텐도 달리는 세가	5,500원	4,500원	스화 2	2,500원	2,000원
내일은 없습니다	5,000원	4,000원	나도 게임을 만들고 싶어	5,500원	4,500원
평화를 위하여	5,000원	4,000원	슈퍼 동키콩 컨트리	5,500원	4,500원

- 일시:95년 4월 21일(금)~ 4월 25일 (화) 까지
- 장소:삼성동 한국종합전시장 (코엑스) 대서양관
- 교통편:2호선 삼성역에서 하차하시면 전시장이 보입니다!!!

어뮤즈21 50% 할인권을 드립니다.

용산 전자랜드 신관에 위치한 가상현실 체험관 「어뮤즈21」에 챔프독자 여러분을 초대합니다.

- 게임 플레이시간 오전 10시 30분~ 오후 9시 30분

계속되는 종이값 상승으로 부득이 책값 500원 인상

3DO 별책부록 16면 추가제공, IBM 부록 8면 증면 등 총 24면 증면

게임챔프는 이번 5월호를 기해 부득이 책값을 5,000원으로 500원 인상하게 되었습니다. 이는 계속되는 종이값 상승으로 인하여 부득이하게 취하게 된 조치로 독자 여러분들의 넓으신 이해 있으시기를 바랍니다.

폐사는 지난해 계속된 종이값, 제작비 상승에 따른 잡지, 신문들의 값 인상에도 불구하고 광고증대 등을 통해 책값 인상을 최대한 억제해보고자 노력했으나 최근 계속된 제지 수출물량증대, 지자제 선거전단 수요 움직임 등으로 국내 종이수요가 폭등, 전년대비 40%의 종이값 상승으로 이어져 저희 노력을 어렵게 만들고 말았습니다.

이유야 어찌됐던 저희의 인상억제 노력이 무위로 돌아가게 된 점에 대해서 독자여러분들께 정말 죄송한 마음 금할 길이 없으며 다시한번 머리숙여 사죄드립니다.

독자 여러분께 저희의 죄송한 마음을 조금이라도 보답코자 이번호부터 3DO 잡지를 창간, 별책으로 제작해 제공하며 IBM PC게임 부록지면 중 속지 브로마이드난을 없애는 대신 16페이지를 증면키로 하였습니다.

게임챔프를 사랑하는 독자여러분!

게임챔프는 앞으로도 계속해서 진심어린 애정을 가지고 독자여러분들에게 보답해 드릴 수 있는 방법을 끊임없이 연구해 가겠습니다.

SUPER COMBOY·SUPER ALADDINBOY·DUO·IBM-PC·3DO

게임기

1. 가격저렴
2. 신게임 신속공급
3. 5회 거래시 무상교환
4. 30회 거래시 게임팩 무료지급

슈퍼 알라딘보이, 슈퍼컴보이, 듀오, 메가CD, 3DO 마티, 미니컴보이, 핸디겜보이, PC GT, 제규어, 네오지오, 패밀리, 스틱, 패드 각각 다량 보류, 염가판매

☆ 통신판매 ☆

게임기+팩=가장 빠르고 싸게, 게임유통에서 책임지겠습니다.
게임의 관련 제작품 무료, 동시 우송합니다.

— 일요일도 영업합니다 — 항시 주차가능, 30분무료

전문 엔터테이먼트 게임샵 출현

이제 더이상 단순한 게임기 가게는 존재할 수 없습니다.
국내 최초로 시도되는 "엔터테이먼트 게임샵".
이젠 색다른 선진 서비스와 토탈 이벤트를 경험하십시요.

신설매장 (전문코너)
중고교환 판매 전문점
(중고고가매입)

■ 본점

서울시 용산구 한강로 2가
나진상가 13동 1층 특 106호
TEL : 706-3070, 716-6301~2

·PC-FX· SATURN·32X·PLAY STATION·JAGUAR·NEO GEO

멀티미디어 소프트유통
나진 12동 나열 121.122호 T.718-8895~6
멀티미디어 · CD롬 타이틀 · CD롬 드라이브 · 게임 소프트웨어
컴퓨터 · 주변기기 · 소모품 . 스피 · CD.I . 스피카

완벽한 유통망과 투자유치 시스템

게임산업에 참여하시는
업주를 위하여 제도와 정보를 제공하겠습니다.
업주님들의 투자의 기회를 마련하여
안정적인 사업확장을 이루어 드리겠습니다.

평생 고객제에 의한 회원관리

매장을 방문하신 모든고객을 가족처럼 소비자의
입장에서 섬세한 서비스를 약속합니다.

지금까지의 CD, 마티, 듀오, IBM-CD,
3DO, 재규어의 CD를 게임유통에서 만나보십시요.
종전과 다른 모든 종류의 CD를
전시 판매하고 있습니다.

3B SYSTEM에의 매장관리

- ■ BETTER PRICE(보다 저렴한가격)
- ■ BETTER QUILITY(보다 우수한 품질)
- ■ BETTER SURVICE(보다 나은 서비스)

서울시 용산구 한강로2가 나진상가 12동 나열 121-2호
TEL:718-8895~6

구좌번호 (예금주:서원철)

- ■ 국민:015-24-0311-360
- ■ 외환:309-19-02351-2
- ■ 중소기업:284-13-0014-001
- ■ 조흥:315-04-370918
- ■ 농협:011-12-052163
- ■ 신탁:36307-1790908

취급품목

1. IBM-PC 각종게임
2. CD-ROM DRIVER
3. VIDEO-CD
4. MULTI-MEDIA KIT
5. SOUND CARD
6. CD-ROM DRIVER
7. 각종 컴퓨터 소모품

SUPER COMBOY·SUPER ALADDINBOY·DUO·IBM-PC·3DO

게임기, 팩

게임유통 (비젼)

대표자:은원자
306-06-130818
(조흥은행)
095-117120-02-001
(한일은행)
719-5345~6

게임유통(센스)

대표자:송귀분
011-02-143923(농협)
28707-21004400(신탁은행)
240-18-02092-7(외환은행)
066-02-0087-420
(중소기업은행)
702-3247

슈퍼 알라딘 보이, 슈퍼컴보이, 듀오, 메가C
3DO, 마티, 미니컴보이, 핸디겜보이, PC G
제규어, 네오지오, 패밀리, 스틱, 패드
각각 다량보류, 염가판매

☆통신판매☆
게임기+팩=가장빠르고 싸게, 게임유통에서
책임지겠습니다.
게임의 관련 제작품 무료, 동시 우송합니다

취급품목

1 IBM-PC 각종게임
2 CD-ROM DRIVER
3 VIDEO-CD
4 MULTI-MEDIA KIT
5 SOUND CARD
6 CD-ROM DRIVE
7 각종 컴퓨터 소

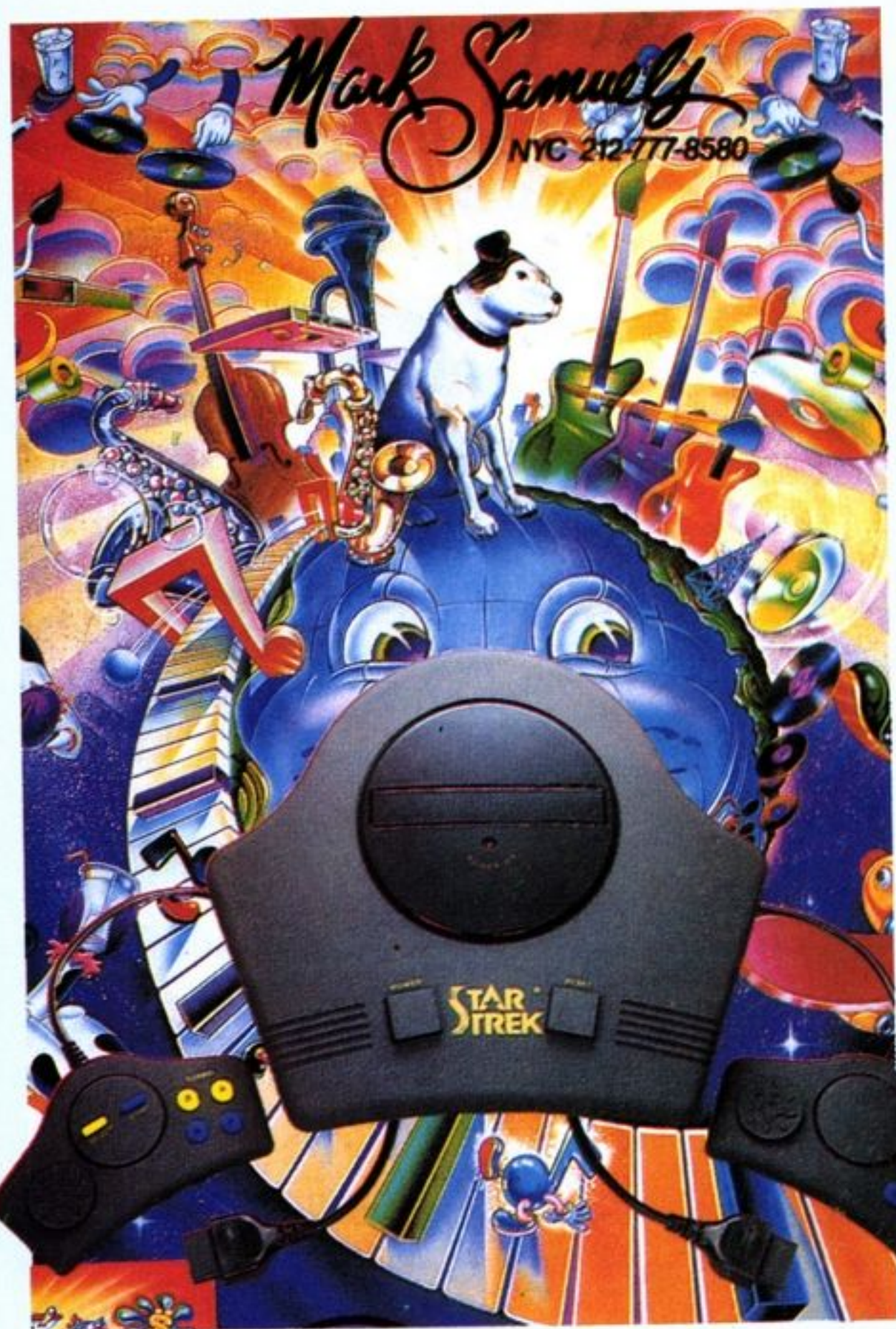
게임유통(토탈)

대표자:박경희
210-24-0087-540(국민은행)
706-4133~4

-일요일도 영업합니다-항시 주차가능, 30분 무료

점	약도	TEL
대전1호점	성심당 / 신지하상가 / 소프트게임 / 도청→ / ←대전역 / 동양백화점	TEL:(042)221-7266
포항점	←오광장 / 동아쇼핑 / 경일투자 / 남부전화국 / 현미치 / 상대 파출소 / 삼상도로 국중교학교 / 신사동황쪽발 / 남부시장	TEL:(0562)72-6286
잠실점	야구장 / 정신여중고 / 아시아선수촌공원 / 우성APT / 선수촌APT / 소프트월드 / 아주국민학교 / 아주중학교	TEL:417-3585
인천점	인천 / 우리백화점 / 신현쇼핑(내) / 게임센스	TEL:(032)583-3188
용산2호점	↑원효로 / 국민은행 / 게임비젼 / 서부역 / 용산역↓	TEL:719-5345~6
창동점	창동역 / 창동하이마트 / 게임천국 / 주공APT	TEL:992-3992
중계점	청계국교 / 게임천국 / 중계시영2단지 / 백병원 / ←상계동 / 중7계호역선 / 중원국교 / 태릉→ / 중계시영1단지	TEL:977-6487
수서점	수서1단지 / 74번종점 / 월드게임동산 / ↓뉴코아백화점 / 중동고등학교 / 대청역	TEL:226-4261
대전2호점	둔산대로 / 무지개APT / 누리 / 선사유적지 / 한밭대로	TEL:(042)529-65
부평점	유니온프라자 / 한솔시스템 / 삼성 A/S 부평→ / ←인천교 / 주공1단지 / 골프연습장 / 진주APT / 현대APT / 범양APT	TEL:(032)582-2694
상계1호점	보람상가 / 상계역 / 1단지 보람APT / 해미리마트 / 상계점106동	TEL:938-2708
구미2호점	구미역 / 1번도로 / 다보이백화점 / 구미게임월드 / (코스모스백화점내) / 2번도로	TEL:(0546)51-0610
부천2호점	게임팩랜드 / 동신APT / 현대APT / 부천고후문 / 부천남부역 / 인천→ / 중동역	TEL:(032)611-7397
분당3호점	중앙공원 / (양지마을)로킴국 / 창성정보 / (금호상가1층) / 파크타운 / 분당고	TEL:(0342)711-2077
수원6호점	신명APT / 삼성APT / 주택은행 / 아주마트지하 / 오산산업도로 / 한양APT	TEL:(0331)221-5470
오정동	복지 / 대장동 / 게임랜드 / 덕산슈퍼	
신현2점	율도↑입구 / 신현국민학교 / 게임랜드 / 대우전자 / 소방소 / ←석남동 / 서인천의원	TEL:(032)583-3582
일산2호점	동성APT / (동성A 상가11 / 게임마당 / 동성상가 / 건영APT	TEL:(0344)914-8

게임기의 귀족, 스타트렉은

최고의 상품임을 자부합니다.

64가지 게임내장

- 국내최초 신개발 64가지 게임내장
- 2인용 패드
- 별도제작 고급형 RF채용
- 철저한 A/S보장
- 소비자 가격 ₩139,000

바이스타컨버터
PC-CARD 및 터보 그래픽스
(USA) MD+CARD
PC-ENGINE 대응 컨버터 판매개시!
미국및일본 등지에서 발매되는 NEC사의
모든 PC-ENGINE 계열의 휴카드
(HU-CARD)를 사용하실수 있습니다.
스트리트 화이터 대쉬, 봄버맨 94등…
(150여종의 소프트웨어)

탑솔 생산품목		
RF S. W(TV)연결 ●훼미리용 ●슈퍼겜보이용(MEGA Ⅱ) ●슈퍼콤용 ●전게임기호환	2인용 멀티탭 ●해태바이스타용 ●듀오(PC엔진)용 ●3DO 얼라이브용	바이스타 컨버터 ●PC엔진 휴카드 컨버터 ●국내 독점 공급

탑솔게임총판
탑솔유통

※RF. S/W OEM생산 주문환영 **대리점 및 판매점모집**

TEL:(042)255-5947~8 써비스센타 TEL:(042)632-4650~1

부산게임천지
부산게임 문화는 여기에서 시작된다.
게임천지는 카피 및 복사팩 추방에 앞장서고 있으며
정품만을 취급하여 게임유저들에게 최상의 서비스를 제공하려고
최고의 노력을 다하고 있습니다.
◆게임천지는 게임 유저들에게 부담감을 주는
허실적인 회원제를 하지 않습니다.
(그러나 게임천지 고객에게는 타 매장에서 경험할수
없는 천지만의 노하우를 제공하겠습니다.)
◆중고 게임기를 타기종으로 교환 및 고가매입,
저가 판매하고 있습니다.
◆전국 어디서나 전화 한통화면 신종소프트 및
하드웨어(게임기)를 즉시 발송하여 드립니다.
◆차세대 게임기 소프트를 완벽 구비하였습니다.
게임유저들에게 좀더 빠르게 새로운 소프트를
제공하겠습니다.
차세대 게임기
네오지오
게임천지(부산점)
부산공고
동성하이타운
지하내
게임천지
←남천동
문현동→
못골시장
게임천지는 첫째주, 셋째주 휴무입니다.
■통신판매 예금주:안종열
신탁은행:43104-1575703
농 협:915-12-131274
우 체 국:601054-0033127
■TEL:(051)647-1770
■FAX:(051)634-3196
VISA
국민카드
비씨카드
LG
외환비자, 국민, B.C, 위너스 및 은행신용 카드 환영

BEST
으뜸게임
신규업자
OPEN상담환영
개업10주년기념
특별할인판매
DRAGON QUEST VI
서울 용산구 한강로3가 2-23
나진상가 15동 109호
TEL:703-1564 FAX:712-019
마산으뜸
T. (0551) 97-8186
명일으뜸
T. 488-3970
능동으뜸
T. 455-3921
천안점
T. (0417) 61-4227
제주점
T. (064) 47-7087
48-4408
전주으뜸
T. (0652) 74-6489
충주으뜸
T. (0441) 42-5210
부천고강으뜸
T. (032) 674-0933
전농으뜸
T. 248-2829
인천으뜸
T. (032) 762-1096
강동으뜸
T. 477-4700
부산으뜸
T. (051) 246-6634
천호점
T. 475-4701 (교) 718
석관으뜸
T. 965-0056
오산점
T. 374-4055
군포으뜸
T. (0343) 59-3825
과천점
T. 504-5253
잠실점
T. 423-2755

게임 10주년 기념 특별 할인대잔치 파워스틱기종별 300개 한정

써바이벌 매장오픈

OPEN 기념할인권

T. 552-1560

슈퍼컴보이용

소비자가격 ~~35,000~~ → 특별할인가격 **21,000**

슈퍼컴보이, 슈퍼알라딘보이용

소비자가격 ~~40,000~~ → 특별할인가격 **23,000**

슈퍼알라딘보이용

소비자가격 ~~30,000~~ → 특별할인가격 **19,000**

플레이스테이션

- 32비트 RISC칩 채용
- 메인RAM 16메가비트(R 3000A)
- V-RAM 8메가비트(비디오램)
- OS-ROM 4메가비트
- CD-ROM 버퍼 256킬로비트
- 사운드 RAM 4메가비트

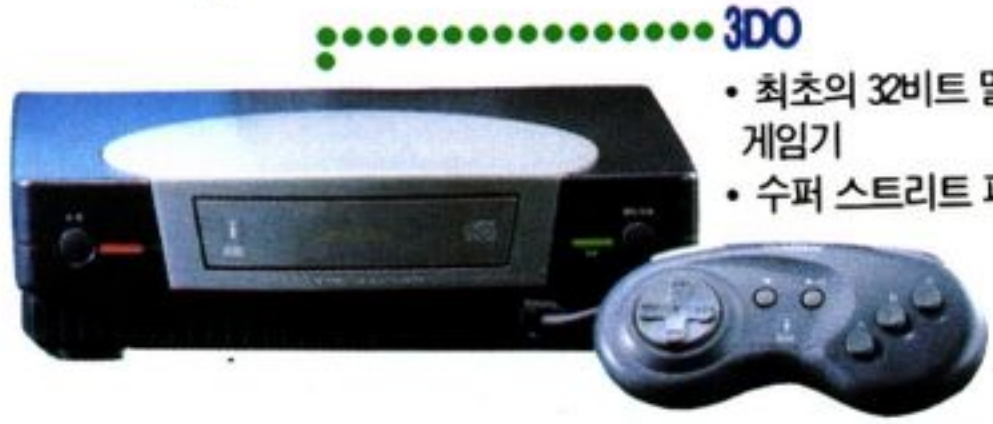
네오지오CD

- 56메가 비트의 메모리
- 아케이드 게임 사운드를 능가
- 아케이드 격투게임 명작 완전이식

PC - FX

- CPU:32비트 RISC프로세서 V810 / 클럭주파수 21.5MHZ
- 색상:1,577만색
- CD롬:2배속 스프라이트:최대 128개 / 백그라운드 최대 7화면 회전확대, 축소

새턴

- 32비트 RISC프로세서 1670만색
- PCM DMADNJS, 32채널
- 「버철화이터」「데이토나 USA」 이식결정

3DO

- 최초의 32비트 멀티미디어 게임기
- 수퍼 스트리트 파이터 터보 등의 다양한 게임을 즐길 수 있다

으뜸본점

원효로, 국민은행, 전자랜드, 서부역, 으뜸본점, 용산역

TEL : 703-1564

통신판매 예금주 박춘완

국민은행 : 827-25-0004-133

농협 : 011-01-333585

우체국 : 013722-0008822

조흥은행 : 952-04-017595

수유으뜸

번동, 쌍문사거리, 쌍문동, 평산부페(구평산쇼핑), 정의여고, 천주교성당, 으뜸게임 전문점, 4.19탑, 벽산APT

T. 998-5221

게 임 아 트

게임아트는 상품, 친절, 가격에서 최고를 추구합니다.

게임의 시작부터 차세대기까지 이제 **게임아트**에서 만나보십시오

슈퍼컴보이 (크로노트리거)

슈퍼알라딘보이 (라그나센티-한글판)

PC FX (팀 이노센트)

3DO (D의 식탁)

새턴 (DAYTONA USA)

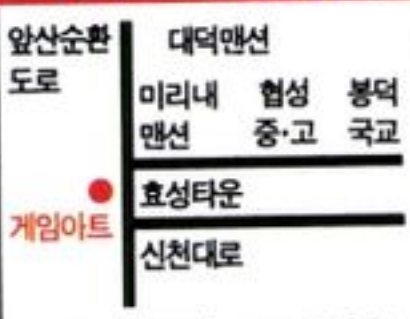
플레이스테이션 (철권)

신규 OPEN 및 신규거래를 원하십니까?
'게임아트'를 믿어 보십시오.
절대 실망하지 않을 것입니다.

게임아트 군산점

TEL: (0654) 465-8060

대구 게임아트

앞산순환도로
대덕맨션
미리내맨션
협성 중·고
봉덕국교
효성타운
게임아트
신천대로

TEL: (053) 474-5593

일산 게임왕국

TEL: (0344) 912-6999

부천 게임왕국

TEL: 666-0353

광주 게임랜드

TEL: (062) 672-5200

Dreamful Tommorrow With the 'GAME ART'

게임아트

서울 용산구 한강로 3가 나진상가 15동 103호
TEL: (02) 706-0709 FAX: 719-4032

- 외환: 209-13-02229-8
- 조흥: 315-04-341373
- 국민: 015-01-0582-461
- 농협: 011-02-115612

예금주: 조성곤

신품·중고 전국통신판매!!

(02)3272-9667
(02)703-6922

지금 바로 전화해 주세요!

슈퍼컴보이

크로노 트리거
프론트 미션
브레스 오브 화이어 Ⅱ
에스트 폴리스 전기 Ⅱ
삼국지 Ⅳ
알버트오디세이 Ⅱ
고에몽 Ⅲ
드래곤 퀘스트 Ⅵ
J리그 익사이트 스테이지' 95
유유백서 FINAL
캡틴코만도
록맨7
메탈맥스 리턴즈
화이팅 폴리곤
드래곤볼 Z 초오공전
제4차 슈퍼 로봇대전
레이디 스토커
프린세스 미네르바
듀얼오브 Ⅱ
파워오브 더 하이어트
록맨X2
위저드리 Ⅶ
슈퍼 동키콩
극상 파로디우스
언더 커버 캅스
열혈태록 버닝히어로즈
택틱스 오우거
대패수 물어
퍼펙트 일레븐
용호의 권 Ⅱ
원더프로젝트J
캡틴츠바사 Ⅴ
실황 파워풀 프로야구 Ⅱ
에메랄드 드래곤
초무투전 Ⅲ
삼국지 Ⅲ
슈퍼로봇 대전EX
건담스-91
쿠니오들의 만가
데몬즈 블레이존
슈퍼스트리트 화이터 Ⅱ
아랑전설 스페셜

세가새턴CD

아이돌 마작
상해 만리장성
다이다 로스
버철 하이드라이드
패블 비취 골프 링스
람포
제복전설-프리티 화이터
그레이티스트 나인
사이드포켓 Ⅱ
팬저드래군
레이스 드라이버
데이토나USA
버철화이터
고타
게일 레이서
빅토리골
블루시드
클락워크 나이트
완차이 컬렉션
버추어 캅
진설 몽견관
미스트
타마

플레이 스테이션CD

아이돌 마작
스타블레이드 알파
트위스트 가이스트
우주생물 프로폰군PI
괴수대전
철권
토탈 이클립스
메탈 자켓
스페이스 그리폰VF-9
라이덴 프로젝트
키릭크 더 블러드
극상 파로디우스다!
투신전실황 파워풀야구' 95
릿지레이서
A열차 Ⅳ 에볼루션
모터툰 그랑프리
크라임크랙커즈
보마 헌터라임
미스트
아크 더 래드
익스트림 파워
복서 로드
나이트 스트라이더

3DO-CD

슈퍼 스트리트화이터 Ⅱ
졸업FINAL
유유백서
오버드라이빙
스타 블레이드
J리그 버추얼 스타디움
쥬라기공원
니시무라-트래블미스테지
혹성질주
마작왕시대
데몰리션맨
싸커키드
사무라이쇼다운
웨이 오브 더 워리워
버닝솔져
버철 카메라맨
아이돌 마작
레벨어설트
슈퍼 윙커맨더
메가 레이스
노바스톰

PC엔진듀오 CD

천지무용
마도물어 Ⅰ
아스카
프린세스메이커 Ⅰ
천외마경 가부끼
레니 블래스터
'열혈전설 베이스볼러
설야이야기
탄생
졸업 Ⅱ
하이퍼환타지
브랑디쉬
3×3아이즈
어드밴스드VG
이스 Ⅰ·Ⅱ
이스 Ⅳ
코즈믹 환타지 Ⅳ
아루남의 이빨
여신천국

중고 소프트, 하드 고가 매입중

전국통신판매기념!!
SEGA SATURN
PANGER DRAGOON
특가판매

계좌번호
한일은행:213-050680-12-001
국민은행:015-21-0783-541
한미은행:137-59571-264
예금주:박현철

서울 용산구 한강로 3가
전자랜드신관 광장층48호
(02)3272-9667
703-6922

하나게임

삼성게임프라자

TEL:714-4556, 706-4551

용산 최고의 위치에서 최고의 써비스와 최저의 가격으로 여러분을 모실것을 선언합니다!!

1. 중고 게임기 고가매입
2. 차세대 게임기 완벽구비
3. 전기종 게임기 예약판매제
4. 신속, 정확한 통신판매 실시
5. 전국 도·소매 OPEN상담
6. 체인점 모집중!

통신판매 은행계좌번호

예금주:이지호

농협:011-01-406562

국민:015-21-0730-639

조흥:952-04-019709

하나게임 서울시 용산구 한강로 3가 3-23 나진15동 101호 TEL:714-4556, 706-4551

전기종 게임기 및 PC게임 다량보유 판매

삼성게임기 체인점모집중

최상의 제품을 가장 싸고 빠르게!!

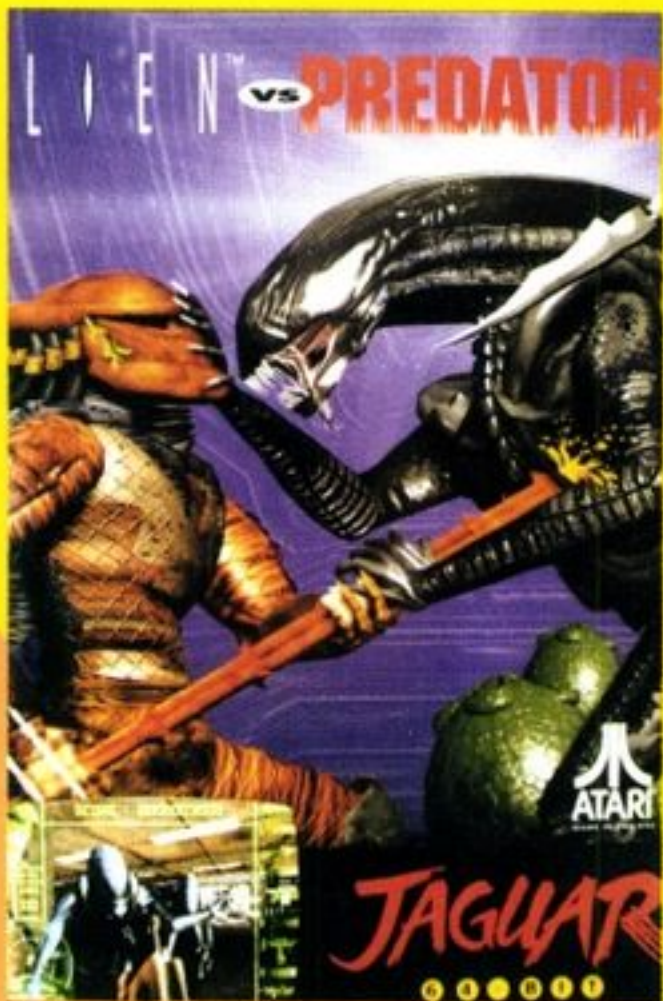
브이스틱
(슈퍼
알라딘보이용)

JAGUAR™

엔고및 달러화 하락

원화 절상으로 JAGUAR 및
LYNX 가격 대폭인화
JAGUAR ₩298,000
LYNX Ⅱ ₩80,000

64 BIT 재규어
여러분 가까이 있습니다.

64-비트 파워
일억육천팔백만칼라(168, 000, 000)
(16.8million)
초당 데이타 패스-106, 4메가바이트
초당 랜더링 스피드-850, 000, 000
팔억오천만 필셀
144개의 소프트웨어 업체가 개발참여
미국 아타리 본사의 재규어 팬클럽 회원 모집

재규어 보상판매 실시

현대슈퍼컴보이 최고 15만원 보상(패드2개시)
삼성 슈퍼알라딘 보이 최고 10만원 보상
보상판매 문의:703-0043

GAMES AVAILABLE

THE WORLD'S BEST VIDEO GAME MACHNE JUST GOT BETTER

동시발매 소프트 약 60여종

16비트 그래픽 엔진
3.5"의 킹사이즈 칼라스크린
4채널의 화려한 사운드
저렴한 가격
완벽한 A/S

ATARI MADE IN THE USA

미국 아타리사의 재규어 및 링스의 한국내 공식 수입판매업체(DISTRIBUTOR)는 (주)불독소프트웨어 하나뿐입니다. 그러나 간혹 일부 게임기 수입업자나 일명 보따리 장사가 불독 대리점을 사칭하고 현혹하는 경우가 있습니다. 향후 보증수리WARRANTY) 및 A/S등의 중요성을 감안하여 구매시 꼭 (주)불독소프트웨어의 수입상품인가를 확인하여 주시기 바랍니다.

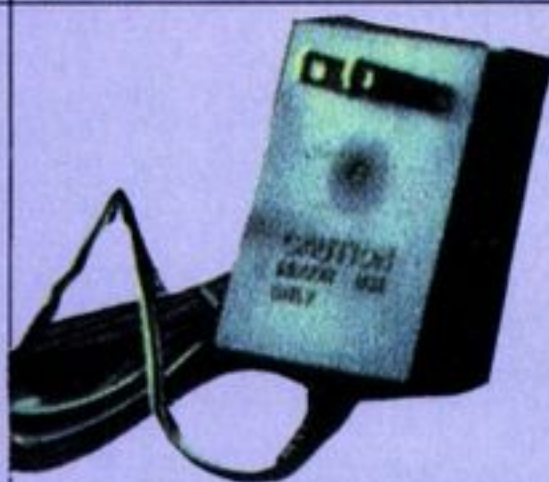
CARRYING POUCH

KIT CARRYING CASE

오토 씨가레트 하이터 아답터(자동차용)

8인용 컴링크케이블

AC아답터

불독소프트 전자랜드점
(하이테크 프라자광장 1층)
TEL: 3272-6437
3272-6438
용산총판 게임아트
TEL: (02) 706-0709
FAX: (02) 719-4032

안산링스총판
안산게임유통

각 지방 총판 및 대리점 모집
(주)불독소프트웨어
TEL: 703-0043 FAX: 717-7045

빅 이벤트 행사

게임 21세기에 그동안의 고객의 성원에 감사하여 여러분에게 자그마한 행운잔치를 마련합니다.

◈게임 21세기를 이용하신 모든 구매 고객에게 5월 5일 어린이날 맞이 행운추첨권을 드립니다.

◆1명:새턴(차세대 게임기중 1대) ◆2명:미니컴보이
◆2명:16비트 게임기 ◆2명:8비트게임기 ◆3명:조이패드
추첨일:5월 5일 게임 21세기 매장 **당첨자 발표**:게임챔프 7월호

21세기의 게임시장을 이끌어 나갈 협력점을 모집합니다.

게임기 팩 도매전문 매장
(개업문의, 업자 상담환영)

전카드가맹점

VISA

통신판매(예금주:장문석)

- 국민은행:066-24-0346-429
- 제일은행:402-20-137242
- 신탁은행:36304-2482205
- 조흥은행:952-04-024478
- 농협:011-01-412358

*주일은 쉽니다 (항시 주차가능, 30분무료)

▼삼척 게임21세기

이달의 신종	사은품	통신판매전문점
SFC:제4차 로보트 대전, 크로노 트리거 MD:서징오라, NBA 토너먼트 에디션 IBM :대항해시대 Ⅱ, 다크포스, 파워돌 DUO:프린세스 메이커2, 유나2 M-CD:사무라이 스피리츠, 대봉신전 3DO:D의 식탁, 폴리스 너츠 NEOGEO:진 싸울아비 투혼 PC-FX:리턴 투 조크, 감격의 함대 32X:탬포, 카오틱스 PLAY STAION:라이덴 프로젝트, 스페이스 그리폰 SATURN:다이다로스, 데이토나USA	●50,000원 구매고객: 동물손목시계 증정 ●100,000원 이상 구매고객: 보온, 보냉물병 ●200,000원 이상구매고객: 미니게임기 증정 ●기타고객:노트증정 **중고매매장터** (EVENT) 1. 각종게임기, 팩 고가매입 2. 중고 저가판매 3. 위탁판매 및 게시판매실시	●신종게임 다량보유 ●각종 게임음악 TAPE판매 ●각종 게임만화 TAPE판매 ●중고 교환판매 전문점 ●회원제 운영 **취급품목** 3DO, 새턴, 네오지오CD, 수퍼컴보이, 슈퍼알라딘보이, 듀오메가CD, 미니컴보이, 핸디겜보이, IBM-PC, PC-GT, 각종미니게임기, PC-FX, 플레이스테이션, 32X

게임21세기

본점:서울시 용산구 한강로3가 2-8
나진상가 12동 4열 119호
TEL:717-0818~9 FAX:717-0819

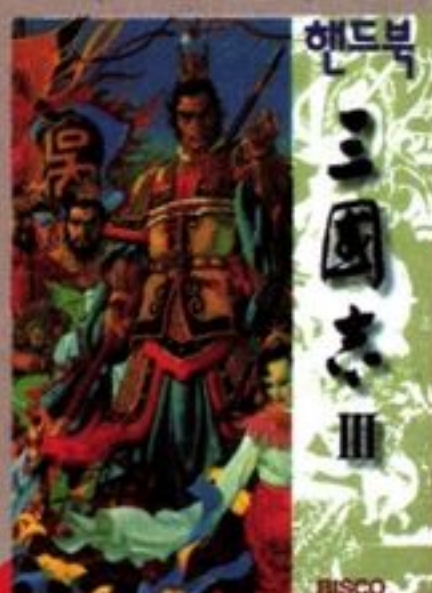
←원효대교 ↑효창동 국민은행 남영동 나진상가12동 ■ 게임21세기 조흥은행 삼각지

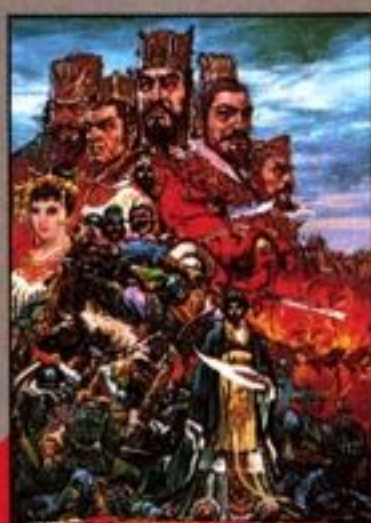
■게임 21세기 제1매장:
서울시 강서구 등촌동 565-4호
TEL:653-8477~8

고에이사의 인기소프트 한글판 라인 업

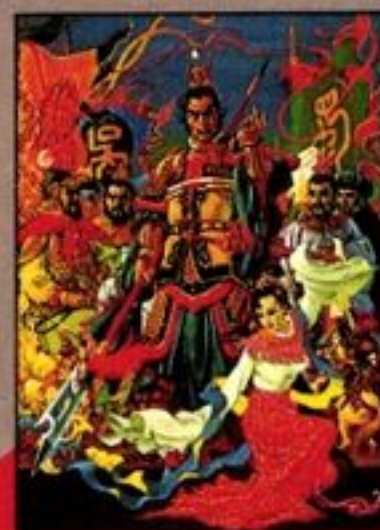
BISCO의 소프트만 있다면
눈 깜짝할 새에 새벽이 온다

PC게임 베스트셀러
「삼국지 Ⅲ」 벌써 통일을
이룩한 플레이어도 많겠지만,
핸드북으로 새로운 전략에
도전해본다.

- A5판, 192페이지
- 가격 : 9,900원

장대한 사나이의 드라마!
숨 쉴틈 없는 계략과 음모
신들의 재미를 훔친
시뮬레이션 게임의 원조!
역사대 서사시!

- 가격 : 42,900원

三國志 II

씨리즈 제3탄은 모든면이
초특급!
각 방면에서 꽃피워지는
영웅들과 당신의 이야기가
또 다른 삼국지의 역사를 만든다

- 가격 : 42,900원

三國志 III

유라시아 최대의 영웅,
징기스칸! 지금 200만의
무적대 기마군단이
성난 파도처럼
광활한 대지를 유린한다.

- 가격 : 36,300원

부패와 악을 물리치기 위해
일어난 108인의 반골들
통쾌한 일대 활극이
당신앞에 펼쳐진다

- 가격 : 36,300원

KOEI

서울특별시 송파구 오금동 23번지 도원빌딩 3층
TEL : 401-2531~2, FAX : 449-5367

BISCO

챔프정보국

동향 일본 유명 게임업체, 국내시장 속속 진출

지난해 말부터 일본 유명 게임업체들의 국내 게임시장 진출이 가속화되고 있다. 일본 코나미사가 올 1월에 국내 시장에 진출한데 이어 최근 일본 대형 게임업체들이 국내 대기업들과 제휴, 게임 및 통신 가라오케시장의 참여를 적극 모색하고 있다.

비디오 게임기 분야에서 삼성전자와 제휴하고 있는 세가사는 최근 도심형 게임센터인 '테마파크'와 통신 게임 및 가라오케 분야에서 삼성전자를 비롯한 데이콤 등 여러 국내업체들로부터 협력제의를 받고 있으며 남코사도 테마파크 사업분야에서 국내시장 진출을 모색하고 있는 것으로 알려졌다.

한편 32비트 게임기 플레이스테이션을 내세워 게임기 시장에 참여한 일본의 소니사도 대우전자를 비롯 나산실업, SKC, 코오롱 정보통신 등 국내 대기업과 접촉중이다.

일본업체들이 이처럼 한국 시장 진출을 노리는 이유는 두가지로 분석할 수 있는데, 하나는 경기불황으로 일본 게임시장이 크게 침체되고 있는데 따른 자구책의 일환이며, 또 하나는 멀티미디어 산업에 대한 높은 관심을 보이고 있는 국내 대기업들이 일본업체들과의 제휴에 적극 나서고 있기 때문이다.

행사 한국영상오락물제작자협회, 시나리오 및 소프트웨어 공모전

문체부와 한국영상오락물제작자협회는「95 컴퓨터 게임 시나리오 및 소프트웨어 공모전」을 개최한다.

공모 부문은 게임 시나리오 부문과 게임 소프트웨어 부문으로 나누어진다. 접수된 작품은 10명 내외로 구성된 심사위원의 1,2차 심사를 거쳐 12월 16일부터 19일, 4일간에 걸쳐 한국 종합전시장에서 개최되는「한국 게임기기 및 소프트웨어전」을 통해 발표, 전시될 계획이다.

이 공모전의 최우수상 1명에게는 문화체육부 장관장과 300만원의 상금이 주어지고 부문별 우수상 4명과 부문별 장려상 4명에게도 상장과 상금이 수여된다.

이 공모전은 3월 1일부터 10월 10일까지 우편, PC통신, 직접 내사하는 방법으로 작품을 접수한다.

문의처:한국영상오락물제작자협회(02-276-1754)

행사 한소협 부산지부「제1회 부산 정보산업 소프트 전시회」개최

한국소프트웨어산업협회 부산지부는 9월 10일, 11일 양일간 부산 국제문화센터에서 부산지역 정보산업체가 개발한 다양한 소프트웨어를 비교 전시하는「제1회 부산정보산업 소프트웨어 전시회」를 개최한다.

이번 전시회에는 가가컴퓨터 시스템, 미래소프트웨어, 동남정보시스템, 대지정보시스템, 삼석컴퓨터, 연합정보, JCS, 한국 CPU 등 부산지역 8개 정보산업체에서 개발한 20여점의 소프트웨어가 출품된다.

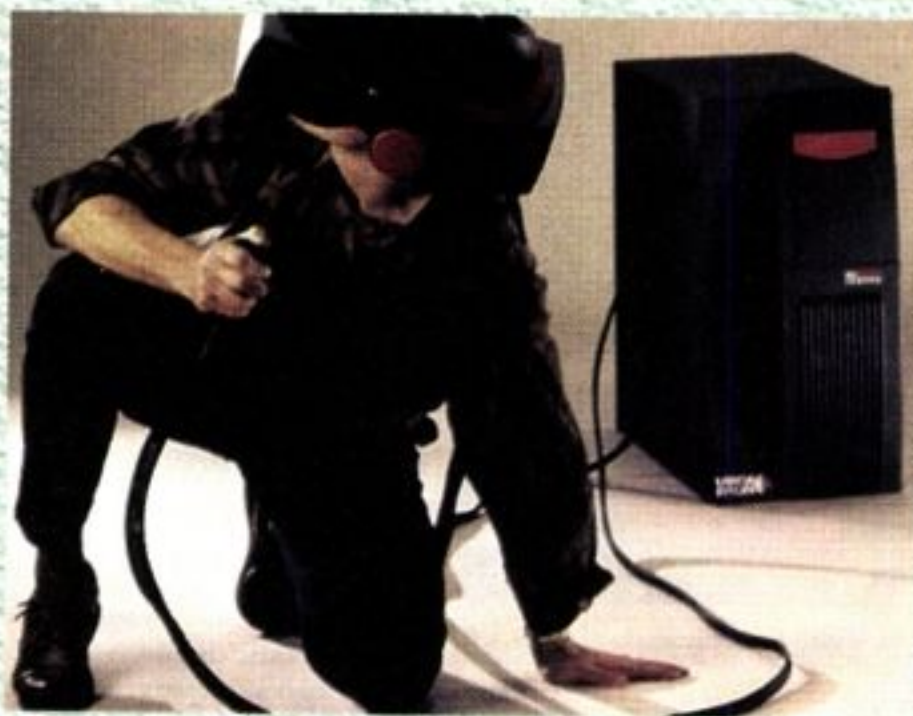
그간 부산에서도 컴퓨터관련 전시회는 여러번 개최됐지만 대부분 서울업체위주로 이루어졌고 부산업체 중심의 전시회가 열리기는 이번이 처음이다.

한소협 부산지부는 이번 행사를 단순히 소프트웨어 전시회로만 국한하지 않고 전시 소프트웨어를 상품화할 수 있도록 소프트웨어 설명회와 개발기술 세미나를 개최할 계획이다.

문의처:한국소프트웨어산업협회(02-704-3411)

하드웨어「버츄얼리티코리아, VR 워크스테이션」국내 첫 등장

기존의 가상현실(VR) 시뮬레이터를 버전 업시킨 2세대 가상현실 워크스테이션이 국내에 본격 공급된다. 영국 버츄얼리티 그룹의 국내 대리점인 버츄얼리티코리아는 VR 개발환경의 토털 솔루션을 제공할 수 있는 VR 워크스테이션(모델명 IVR3)을 5월 초부터 시판한다고 밝혔다.

「일리지움」으로 불리는 이 시스템은 지난해 하반기 영국 버츄얼리티 그룹과 IBM이 공동 개발한 가상현실 전문 개발도구이다.

486DX4 1백MHz PC 및 RISC 그래픽스 엔진과 멀티미디어환경, 비세트 2HMD(헤드마운드 디스플레이), 스페이스 조이스틱 등의 하드웨어와 V-PC, V-스페이스 등의 소프트웨어 개발도구, 데모 프로그램 6종으로 구성된 이 VR 워크스테이션은 도스와 윈도즈환경에서 작동되도록 설계돼 기존 CAD와 같은 그래픽작업 환경을 그대로 VR로 전환, 시뮬레이션할 수 있는 것이 특징이다.

업체 소프트웨어 유통촉진협의회 결성

소프트웨어 유통업체, 제조업체 및 학계의 친목모임 차원에 머물러왔던 「소프트웨어 유통협의회」가 「소프트웨어 유통촉진협의회」로 공식 결성될 예정이다.

최근 한국소프트, 소프트라인, 소프트타운, 아프로만 소프트밸리 등 소프트웨어 유통협의회 소속 12개 유통업체들은 학계 대표, 제조업체 대표 등과 함께 소프트웨어 유통촉진협의회를 결성해 소프트웨어산업협회 산하단체로 가입키로 최종 결정, 이를 위해 20여개 회원사 대표들과 만나 구체적인 사업계획을 세우고 정부와 소프트웨어산업 관계자들과도 협의를 벌이는 등 올해중 소프트웨어유통촉진협의회를 정식 단체로 재구성키로 했다.

이 소프트웨어 유통촉진협의회는 주요 사업으로 유통업체들의 오랜 숙원사업이었던 소프트웨어 유통정보센터, 소프트웨어 물류 및 배송센터 등의 설립작업을 채택, 본격적인 유통시장개방에 능동적으로 대응해 나간다는 계획이다. 특히 체계적인 유통정책을 정부에 건의하는 등 소프트웨어유통산업 발전을 위한 다각적인 활동을 전개할 수 있을 것으로 기대되고 있다.

업체 SKC, 게임개발 업체 「남일기획」 설립

해외 게임 타이틀을 주로 수입해온 게임 유통업체 SKC가 영상 소프트웨어 사업의 일환으로 게임 소프트웨어를 자체 개발할 전담법인 「남일기획」을 설립했다.

현재 강남에 사무실을 내고 15명의 게임 개발 전담팀을 확보해 PC게임을 전문으로 개발하는 제작업체로 나설 예정인 남일은 올해 게임개발 인력 보강과 함께 20억원을 투자해 외국 게임의 한글화를 통한 기술확보에 적극 나설 방침이다. SKC는 남일의 설립을 계기로 게임개발 및 게임사업영역 확대 등과 관련된 중장기 투자 전략을 마련해 게임사업을 주력사업의 하나로 키워나갈 예정이다.

문의처: SKC(080-023-6161)

버츄얼리티 코리아는 4월 중순경에 정식 제품발표회를 갖고 우선 건축, 의학, 교육분야를 중심으로 본격 영업에 나설 계획인데 이미 일부 건설업체 및 용인 자연농원 등과 구체적인 수주상담을 진행중이다. 이와 함께 자체 개발인력을 확보 시뮬레이션 용역 개발에도 본격적으로 나설 방침이다.

문의처:버추얼 코리아 (02-3461-2675)

업체 LG전자, 3DO플라자 사업 활기

LG전자에서 3DO 사업의 활성화 차원으로 추진하고 있는 3DO 플라자 사업이 활기를 띠고 있다. 작년 12월 3일을 기점으로 개설하기 시작한 3DO 플라자는 업자들의 요청으로 2, 3호점이 속속 개설되는 등의 호조를 보이고 있다. 이에 따라 LG전자는 현재 이들 가맹점에 대해 인테리어작업을 추진하고 있는데 3월 20일 2호점인 홍대점이 개설되었고 뒤를 이어 80평규모의 종로점이 본격적인 영업에 들어갔다.

3DO 플라자는 종전의 게임센터와는 달리 능력제가 아닌 시간제로 게임을 즐길 수 있는 새로운 시스템을 도입, 누구나 쉽게 게임에 접근할 수 있다는 장점을 가지고 있다.

한편 LG전자는 일반인을 대상으로 3월 29일 트윈빌딩 동관 지하 대강당에서 3DO플라자 사업에 대한 설명회를 가졌으며 3DO 플라자 가맹점의 확보에 박차를 가해 올해안으로 당초 예상한 1백여점을 돌파한 3백여점의 가맹점을 개설할 방침이다.

문의처:LG전자 3DO 영업실(02-787-3963)

업체 LG전자, 3DO 수출선 확대

94년말부터 3DO기기의 해외시장 개척에 적극 나서고 있는 LG전자에서 최근 미국시장 일변도에서 벗어나 유럽, 중동, 아시아 지역에 공급계약 체결에 성공했다.

지난해 말 미국에 3DO기기를 2만대 수출한데 이어 사우디아라비아에 월 1천대 규모로 수출키로 하고 중국시장에도 진출, 1백대 규모의 물량을 수출했으며 현재 싱가포르 및 쿠웨이트와도 수출계약을 추진하고 있다.

특히 LG전자는 현재 NTSC 방식의 모델만을 수출하고 있으나 오는 4월부터 PAL방식의 3DO기기를 생산, 유럽지역의 시장개척에 적극 나서 올해안에 30~40만대 규모를 수출할 계획이라고 밝혔다.

행사 소프트, 하드웨어 동시 전시회 열려

컴퓨터 하드웨어 및 소프트웨어를 한자리에 모아 전시, 할인 판매하는 대규모 「컴퓨터판매 전시회」가 열렸다.

이벤트 전문 대행사인 제이라인은 2월 25일부터 3월 5일까지 9일간 강남 뉴코아백화점 신관 5층에서 컴퓨터 주변기기 액세서리 및 교육용 게임 등 각종 소프트웨어를 한곳에 모아 전시, 판매하는 대규모 컴퓨터판매 전시회를 개최했다.

이번 컴퓨터판매 전시회에는 한글과 컴퓨터, SKC, IBM, 컴팩, 포스데이타, 대교컴퓨터, 동아데이타, 한국올리베티, 한올정보통신, 국제전산 등 국내 25개 전문업체의 총 3천여점의 하드웨어와 소프트웨어를 출시했고 제품은 행사기간중 10~50% 할인판매되었다.

옥소리, PC주변기기 사업 본격화

사운드카드 및 노래방 타이틀 전문업체인 옥소리는 PC주변기기 전문유통 계열사인 멀티미디어랜드의 인력을 늘리고 대리점을 확대하여 본격적인 PC주변기기의 유통사업에 주력할 것이라고 밝혔다. 옥소리는 우선 용산전자시장이 컴퓨터 주변기기시장에서 차지하는 비중이 절대적인 점을 감안하여 멀티미디어랜드를 통해 용산시장을 집중 공략한다는 계획이다.

아울러 옥소리는 이를 위해 최근 멀티미디어랜드의 영업인력 및 AS요원을 조만간 20여명까지 확대하는 한편 용산의 8개 대리점을 올해중 30여개로 확충할 방침이라고 밝혔다.

이 회사는 장기적으로 옥소리는 제조분야에 주력시키고 판매는 유통전문법인인 멀티미디어랜드에 전담해 유통분야를 특화, 육성시킨다는 전략이다. 이에따라 오는 96년부터 옥소리의 판매부문은 멀티미디어랜드가 완전 주도할 것이 확실시되고 있다.

문의처:옥소리 (032-664-5765)

아리수미디어, 트윔과 공동으로 CD ROM 타이틀 개발

CD ROM 타이틀 전문업체인 아리수미디어는 IBM PC 개발업체인 트윔과 공동으로 「시나위 신대철의 록 기타교실」을 제작, 오는 5월 초에 출시한다.

「시나위 신대철의 록 기타교실」은 국내 일류의 전자기타리스트인 신대철씨가 직접 전자기타 연주법을 가르쳐주는 내용으로 전자기타의 기초기술부터 드럼과 함께 하는 잼 연습, 매일 매일 스케일과 코드진행을 변경하며 익히는 단계별 연습 등 다양한 연습내용과 신대철씨의 히트곡인 '떨어져간 사람아'와 5월에 발표될 시나위 5집의 신곡 및 1집부터 4집까지 발표된 곡들이 모두 수록될 예정이다.

문의처:아리수미디어(02-705-1315)

삼성전자, 훈민정음 4.0 개발

삼성전자는 향상된 문서 및 수식편집과 타 소프트와의 호환성을 강화한 훈민정음 4.0을 개발했다.

1992년 처음으로 훈민정음 1.0 버전이 선보인 이후 꾸준히 개발에 몰두하여 4.0 버전까지 등장하게 되었는데 이번 버전의 구성은 기본 팩으로 3.5인치 디스켓 10장과 확장팩인 CD ROM 한장으로 되어 있다. 확장팩을 사용하면 확장서체, 고어서체, 확장한자 및 전자사전의 기능이 추가된다.

한편 지난 3월 15일 소공동 롯데호텔에서 갖은 「훈민정음 4.0」의 시사회에서 IBM PC 의 핵이라고 할 수 있는 워드 프로세스의 기능을 사용자의 관점에서 조작 편리성에 보다 역점을 두어 우리 정서에 맞도록 외국 워드프로세스 소프트의 단점을 보완한 훈민정음 4.0을 개발하게 되었다고 삼성전자의 박행철 이사는 개발 의도를 밝혔다.

문의처:삼성전자 훈민정음 고객 상담실 (02-540-1501)

PC용 가상현실 제작시스템 공급

소프트타운이 영국 수퍼스케이프사의 가상현실 제작 소프트웨어인 VRT 3.6을 판매한다. 지금까지 가상현실이 그래픽 워크스테이션과 같은 고가 기종에서만 만들 수 있었던 것에 비해 이 제품은 486이나 펜티엄 PC로도 가상현실을 만들 수 있어 제작비를 줄일 수 있다는 장점이 있다.

가상현실은 컴퓨터 화면이나 기타 모니터를 통해 3차원 입체 환경을 보여주는 것으로 사용자가 이 환경안에서 사물을 직접 조작하거나 느껴볼 수 있게 한 기술이다.

이번에 소프트타운이 공급하는 수퍼스케이프 VTR 3.6은 가상현실을 대화형으로 제작할 수 있는 툴 키트이다. 다양한 에디터와 500개 이상의 명령어, 캐드 프로그램으로 제작한 DXF 파일 변환기, 200개 이상의 가상 클립 아트, 20개 이상의 샘플로 구성되어 있어 사용자가 쉽게 가상현실을 제작할 수 있다.

이 프로그램을 사용하기 위해서는 최소 8MB 메모리를 갖춘 486 시스템이 필요하며 펜티엄 66에 16MB 메모리를 갖춘 시스템이면 된다. 제품 가격은 수퍼스케이프 VRT 본 프로그램이 720만원이며 가상현실 구현에 필요한 머리에 쓰는 헬멧(HMD, Head Mounted Display)는 1,360만원, 3-D 마우스는 120만원이다.

문의처: 소프트타운(02-581-7500)

건잠머리, 국내외 게임 장르별로 구분한 CD 타이틀 개발

건잠머리컴퓨터연구소는 국내외 300여가지 게임을 장르별로 구분해 놓은 「게임나라」라는 CD 타이틀을 내놓았다.

이 CD 타이틀에는 「코맨더 킹」, 「메탈세이브」, 「울프3D」, 「고블린시리즈」 등의 다양한 프로그램 데모 버전들이 수록되어 게임 유저들에게 정품 프로그램에 대해 소개하고 있다. 이외에도 김광석의 뮤직 CD 타이틀을 비롯해 영화 관련 CD 타이틀도 자체 개발해 선보일 예정이다.

또한 음반메이저인 BMG코리아와 뮤직 CD 타이틀에 대한 총판계약을 체결, 공급에 나서는 한편 영화 음악 생활교양 등 다양한 타이틀의 자체 개발에 나섰다.

문의처:건잠머리컴퓨터연구소 (02-958-3937)

LG전자, 새로운 영어 학습법 ISE 개발

LG전자에서 영화를 감상하며 영어를 배우는 새로운 학습법 ISE(Interactive Screen English)를 선보였다. 이 ISE 학습법은 CD-i 타이틀을 이용, 동화상의 영화를 보며 대사의 자막을 영어와 한글로 자유롭게 전환시켜 중요한 어구를 선택, 반복학습을 통해서 영어를 배우는 프로그램으로 영화를 즐기면서 자연스럽게 영어에 접근하게 함으로써 지루함을 느끼지 않고 효과적으로 배울 수 있다는 장점을 가지고 있다.

현재 LG전자 ISE 사업부에서는 폭넓은 보급을 위해 ISE 회원을 모집중에 있는데 1년에서 3년까지 등급을 나누어 CD-i 플레이어 GDI-750과 SE(Screen English), IE(Interactive English) 타이틀을 대여해 주며 회원 계약기간이 만료되었을 때는 CD-i 플레이어와 타이틀이 자신의 소유가 되는 특혜가 있다.

한편 지난 3월 4일 LG 트윈빌딩 동관 지하 대강당에서 ISE의 사업 설명회를 가졌는데 교육계에 종사하는 많은 사람들이 참석하여 ISE에 대한 많은 관심과 호응을 보였다.

문의처:LG ISE 사업부(02-787-4179)

소프트웨어

엘렉스, 매킨토시용 한글화 게임 3종 발표

엘렉스컴퓨터는 최근 매킨토시 사용자들을 위한 서비스의 일환으로 PC 게임업체인 동서게임채널, 쌍용과 협력하여 매킨토시용 게임을 개발, 공급한다고 발표했다. 이번에 공급되는 게임은 「래리6」와 「테마 파크」, 「저항군의 반격」 등 총 3종의 CD ROM 타이틀 게임인데, 한글화된 매뉴얼 및 기존 가격보다 대폭 할인된 저가의 가격으로 공급되는 것이 특징이다.

문의처:소프트타임(02- 3272-0692/4)

매장

아랑, 직영 게임매장 「스피드게임」 개업

호키포키 체인점을 운영하고 있는 아랑은 지난 3월 6일 용산 나진상가 15동 107호에 「스피드게임」이라는 새로운 게임매장을 개업했다.

스피드는 보다 많은 소프트웨어를 보다 빨리 게임 유저들에게 전달한다는 취지로 정품위주의 소프트만을 취급하고 차세대기종의 소프트도 다량 확보할 계획이다.

문의처:스피드게임 (02-703-0818)

하드웨어

삼성전자, 신형 8비트 알라딘보이 시판

삼성전자는 미취학 아동 및 국민학교 저학년생을 주요 대상으로 8비트 게임기, 「삼성 알라딘보이」의 컬러판을 새롭게 발매, 그에 대응하는 소프트웨어를 본격 시판한다.

이번에 발매된 알라딘보이는 플레이어의 기호에 맞춰 3가지 색상, 한글화 게임과 알렉스 키드의 기본 프로그램 내장, 3버튼 유선 패드 대응, 과전압 보호용 AC어뎁터를 채택, 기존 모델의 RF모드만 내장된 단점을 보완하여 AV/RF 변환기를 일체화하는 등 전반적인 품질이 향상된 저가형 모델이다.

알라딘보이를 지원하는 소프트웨어는 다음과 같다.

문의처:삼성전자(02-259-2977)

알라딘	월트디즈니 만화영화를 원작으로 한 액션 게임 • 용량 : 4M • 가격 : 39,000원
베어너클2	슈퍼 알라딘보이의 대표적 액션게임. • 용량 : 4M • 가격 : 33,000원
알라딘스페셜I	쿵후키드, 닌자, 시노비의 3가지 게임이 들어있는 액션 합팩 • 용량 : 4M • 가격 : 미정
알라딘 스페셜 I	월드 그랑프리, 슈퍼 모나코GP, 엔듀로 레이서의 3가지 레이싱 게임이 들어있는 합팩 • 용량 : 4M • 가격 : 미정

하드웨어

삼성전자, 백만불짜리 게임 만든다

육성 시뮬레이션 「탄생(소프트맥스 제작)」을 유통하면서 PC 게임 시장에 본격적으로 뛰어든 삼성전자가 국내 게임 제작 사상 처음으로 백만불을 투자하여 어드벤처 게임 「아즈텍」을 개발한다고 밝혔다.

「신들의 망치」로 국내팬들에게 알려진 미국 게임 개발업체 루미나리아사와 공동으로 개발하기로 합의가 이루어진 상태이며 국내 시장보다는 구미 지역이나 아시아 시장을 공략한다는 방침이다.

「아즈텍」은 고대 아즈텍 문명을 배경으로 한 신비로운 스토리를 다룬 어드벤처 게임으로 CD-ROM으로 선보인다.

이 게임은 올해 안에 개발을 완료한 후 케이블 프로그램 공급업체인 디스커버리 커뮤니케이션사를 통해 전세계에 동시 발매할 예정이다.

정보 인터네트 통해 최신 게임 정보 속속 제공

세계적 규모의 퍼스컴 통신 네트워크 「인터네트」를 통해 발매전 최신 게임정보를 받아볼 수 있는 환경이 강화되고 있다.

최근 미국에서 아케이드용 게임업체인 윌리엄 엔터테인먼트사는 「모탈컴배트3」에 대한 정보를 인터네트에 제공한다고 밝혔다.

또 소니 뮤직엔터테인먼트도 인터네트를 통해 음악 CD정보를 비롯해 여 러가지 정보를 제공하고 있으며 플레이스테이션용 소프트의 정보도 제공하고 있다. 아울러 소니는 자사의 게임소프트에 국한하지 않고 타 메이커의 소프트도 제공한다고 밝혔다.

행사 CSG 신작 발표회 개최

올해로 16번째를 맞이하는 CSG신작 발표회가 3월 29일에 일본 동경의 이케부쿠로에서 개최됐다. 특히 53개 회사의 출품작 중에서 눈에 띈 것은 차세대기의 신작 소프트였다. 세가의 「데이토나 USA」(새턴)와 남코의 「철권」(플레이스테이션) 등은 이번 CSG에서도 화제의 신작으로 주목받았다. 이번 CSG전시회는 3월 5일의 나고야를 시작으로 3월 21일에는 오사카(마이돔 오사카)에 이어 마지막으로 동경(이케부쿠로선샤인시티문화회관)에서 발표회를 가진 것이다.

세가의 데이토나 USA 게임화면

주요출전 소프트

출품 회사	게 임 명	장르	기종
아이맥스	슈퍼경륜	시뮬	SFC
어클레임저팬	모탈 컴배트2 궁극신권	액션	32X
아스믹	우주생물 프로폰군 P!	테이블	PS
아테나	야광충	어드벤처	SFC
알트론	미스 랜드	퍼즐	PS
NEC	리턴 투 조크	어드벤처	PC-FX
에폭사	J리그 익사이트 스테이지	스포츠	SFC
코코너츠저팬	사이버 워	액션	PS
코나미	극상 파로디우스다!	슈팅	SS
컴파일	쉐도우 런	RPG	MD
세미	가메라 가오스격멸작전	시뮬	SFC
소학관	란마 1/2 옥의아암권	퍼즐	SFC
세가	데이토나 USA	레이스	SS
세가	다이다로스	슈팅	SS
타이토	레이디 스토커	액션RPG	SFC
타카라	어스웜 짐	액션	SFC
테크모	터프 히어로	시뮬	SFC
동보	마스크	액션	SFC
덕간서점	버진 드림	시뮬	PC
퐁킨하우스	라이트 환타지2	RPG	SFC
남코	철권	액션	PS
허드슨	엘파이어2	RPG	SFC
빅 동해	프린세스 미네르바	RPG	SFC
미디어링	3차원 격투볼	액션	SFC
미디어웍스	에메랄드 드래곤	RPG	SFC
라이트스태프	배틀 타이쿤	액션	SFC
리버힐소프트	졸업2 네오 제네레이션	시뮬	SS

SFC - 슈퍼컴보이　PS - 플레이스테이션　SS - 세가새턴　GB - 게임보이　PC - PC98시리즈용 소프트

행사 게임 엑스포'95에 버철보이 소프트 공개돼

3월 24일부터 26일 3일간에 걸쳐 일본 치바현의 마쿠하리메세에서 가정용 게임기부터 퍼스널 컴퓨터에 이르기까지 모든 하드웨어와 소프트웨어를 한눈에 볼 수 있는 「게임 엑스포'95」가 개최되었다.

이 행사에서 가장 많은 관심을 집중시킨 곳은 바로 닌텐도 부스였다. 닌텐도 부스에는 4월에서 7월로 발매일이 연기된 버철보이 6종류의 소프트가 공개되었다.

지난해 초심회 때 버철보이가 비공개된 것에 비해 이번에는 일반에 공개돼 버철보이를 관람하려는 관람객으로 초만원을 이루었다.

가장 많은 관심을 모았던 닌텐도의 버철보이

주요출전 소프트

출품 회사	게 임 명	장르	기종
아트딩크	아쿠아노트의 휴일	어드벤처	PS
아이맥스	슈퍼경륜	시뮬	SFC
아스키	시공탐정 DD	어드벤처	PS
아스믹	우주생물 프로폰군 P!	퍼즐	PS
알트론	미스랜드	퍼즐	PS
아류메	오공전설	액션	PS
이메지니아	심시티2000	시뮬	SFC
이메지니아	G.O.D	RPG	SFC
이메지니아	미스터 두	액션	SFC
이메지니어	프리티 화이터 X	액션	SS
에폭사	J리그 익사이팅 스테이지'95	스포츠	SFC
EA빅터	스페이스하록	시뮬	3DO
EA빅터	오버 드라이빙	레이스	3DO
캡콤	뱀파이어	액션	PS
컬처브레인	SD비룡의 권외전	액션	GB
K.S.S	무인도 이야기2	시뮬	PC
코코너츠저팬	사이버 워	액션	PS
코나미	극상 파로디우스다!	시뮬	SS
선소프트	게임의 달인	테이블	PS
줌	제로 디바이드	액션	PS
소니컴퓨터	빅토리 존	시뮬	PS
소니컴퓨터	필로소마	슈팅	PS
소니컴퓨터	1950 아메리칸 드림	보드게임	PS
소니컴퓨터	아크 더 라드	RPG	PS
소니뮤직	크론즈 게이트	어드벤처	PS
타카라	어스웜 짐	액션	SFC
타카라	마천전설	RPG	SFC
토미	니쿠 -인공-	액션	GB
토미	신일본 프로레슬링	액션	PS
나그자트	창세기장 VORG	시뮬	SFC
남코	스타블레이드 a	시뮬	PS
남코	철권	액션	PS
남코	에이스컴배트	슈팅	PS
뉴	복서의 길	스포츠	PS
닌텐도	버철보이 소프트 (타이틀미정)	-	-
반다이	기동전사 건담	액션	PS
휴먼	슈퍼 포메이션 사커 '95	스포츠	SFC
포니캐논	메탈 자켓	슈팅	PS
아노만	리조이스	액션RPG	SFC
UBI소프트	레이 맨	액션	PS

SFC - 슈퍼컴보이　PS - 플레이스테이션　SS - 세가새턴
GB - 게임보이　PC - PC98시리즈용 소프트

소프트웨어 아케이드용 「스화 ZERO」 등장

액션 게임의 명작, 「스트리트 화이터」 시리즈의 최신판이 곧 등장한다. 이러한 사실은 지난 2월 22일, 23일에 개최된 AOV쇼에서 공개됐다. 자세한 게임 내용은 유감스럽게도 밝혀지지 않았고 언제 오락실에 등장할 지도 아직 미정. 그러나 어쨌든 파워 업되었다는 것은 확실한 사실이며 「스화2」시리즈의 캐릭터는 물론 1편 「스화」에서 등장했던 캐릭터들도 한층 기능이 강화되어 뜨거운 전투가 전개될 것같다.

1편「스화」에 등장했던 2인의 캐릭터. 이들은 과연 어떤 필살기를 사용할까?

업체 세가진영에 새로운 서드파티 시에라 참여

미국 세가사는 최근 미국의 유력한 소프트웨어 메이커인 '시에라 오브 아메리카'와 제휴를 통해 세가의 가정용 게임기 소프트웨어를 개발키로 했다. 제 1탄 소프트는 「레드바론」. 제 1차 대전을 무대로 한 비행 시뮬레이션으로 올해안에 세가 새턴으로 발매될 예정이며 시에라는 지금까지 나왔던 퍼스컴용 게임들을 가정용 게임으로 모두 이식할 예정이다.

쌍엽기 도그 화이터를 리얼하게 재현시킨 「레드바론」

업체 세가, 런던에 실내 테마파크 개설

세가가 영국의 큰 부동산 회사인 버피드 홀딩스와 합작으로 런던 시내에 실내 어뮤즈먼트 테마파크 「세가월드」(가칭)를 6월에 개장한다. 장소는 시내 중심가에 있는 트로커디로 빌딩의 3층부터 8층까지로 총면적은 8,600평의 대규모 테마파크이다. 설치기기는 「VR-1」이나 「버철 슈팅」 등 5개의 대형 어트렉션과 약230대의 게임머신이 놓이게 된다.

이 트로커디로는 영국에서도 유명한 종합 레저빌딩으로 지금까지 「펀랜드」라는 대형 게임센터와 그 버철리티 시리즈를 모아놓은 「버철 리얼리티 센터」 등이 자리잡고 있는 곳이다. 이 세가월드의 개설에 따라 명실상부한 어뮤즈먼트 빌딩으로 부상하게 된 것이다.

버철리얼리티 센터로 유명한 트로커디로빌딩

소프트웨어 초심회 소프트전시회 11월로 연기

작년 11월에 개최된 초심회에 입장객들에게 나누어준 닌텐도 야마우치사장의 인사장에는 '95년도 초심회는 8월 23일부터 개최된다고 기재되어 있었지만 최근 닌텐도측은 11월 24일부터 26일까지로 연기한다고 발표했다. 출품 예정인 64비트 게임기는 물론 이미 발표된 버철보이 등 많은 출품작 때문에 넓은 공간을 필요로 할 것이라는 판단 하에 개최 장소도 동경의 하루미에서 치바의 마쿠하리메세로 변경되었다.

유감스럽게도 64비트기가 출품되지 않았던 94년 초심회

행사 초투신전 경진대회, 마쿠하리에서 개최

3월 24일부터 26일까지 3일간 일본 치바현 마쿠하리메세에서 「초투신전 경진대회」가 개최되었다. 이번 대회는 2월부터 3월에 걸쳐 한달동안 전국 각지에서 행해진 경진대회의 결승전으로 일본 최강의 투신전 플레이어를 가렸다.

투신전 캐릭터 중 쇼와 가이아는 사용할 수 없었다

업체 슈퍼컴보이 위성방송 마지막 점검

닌텐도가 세인트기가와 합작으로 방송하는 새털라뷰 슈퍼컴보이 방송의 막바지 작업 열기가 뜨겁다. 슈퍼컴보이 아워는 보통 라디오 프로그램과 같은 음성방송과 게임이나 문자정보 등의 데이터를 보내는 두가지의 방송이 혼합된 아주 새로운 방송이다. 음성방송 자체는 AM라디오 등으로 사용되고 있는 와이드 프로그램 양식을 취해 메인 사회자가 프로그램을 진행하고 탤런트들이 미니코너를 맡아 진행하는데 일본의 인기 탤런트들이 다수 출연할 계획이다.

또한 음성과 움직임이 없는 게임 화상 데이터만을 방송하는 「슈퍼컴보이아워 슈퍼 프리뷰」는 7월부터 개시한다. 이 서비스는 슈퍼컴보이의 신작 게임 데이터를 전송, 새털라뷰 전용 카트리지 메모리 팩에 기억시킨 것으로 발매전의 소프트를 볼 수 있는 것이다. 방송 시간은 오후 7시부터 9시까지 2시간동안이다.

슈퍼컴보이방송 발표회에 모인 보도진. 회장에서는 대형 모니터를 사용해 실제 데이터 수신 방법을 설명했다

일요일 오후 6시~7시에 방송되는 「티모로스 박사의 피크로스」의 오리지널 소프트. 아니! 이것은 게임챔프의 네모네모로직이잖아?

국내

히트 게임 차트

히트게임차트가 새로운 모습으로 선보입니다. 한달 동안의 순위 변동 사항을 한눈에 볼 수 있는 '순위 변동 화살표' 제도를 본격적으로 도입했고 새롭게 차트에 진입한 게임은 'NEW'로 표시합니다. 또 챔프 애독자들의 주목을 받을 만한 게임도 팍팍 소개됩니다.

독자 인기 TOP 10

*독자 인기 TOP 10 순위는 1995년 2월 6일부터 3월 6일까지 도착한 독자 엽서(60%), 용산 게임 매장의 판매 통계(20%), 동시 발매 소프트 (20%)를 토대로 작성한 것입니다.

1 슈퍼 동키콩 컨트리(→)
- 슈퍼컴보이
- 닌텐도
- 액션
- 9,800엔
- 32M

2 프론트 미션(↗)
- 슈퍼컴보이
- 시뮬레이션
- 11,400엔
- 24M

3 버철 화이터2 (↘)
- 아케이드
- 세가
- 대전 액션

4 철권(↗)
- 아케이드
- 남코
- 대전 액션

5 스토리 오브 도어(↘)
- 슈퍼 알라딘보이
- 세가/삼성전자
- 액션 롤플레잉
- 69,900원
- 24M

순위	게임	기종	제작사	장르
6	브레스 오브 화이어2(→)	슈퍼컴보이	캡콤	롤플레잉
7	록맨 X2 (NEW)	슈퍼컴보이	캡콤	액션
8	화이널 환타지 6 (↗)	슈퍼컴보이	스퀘어	롤플레잉
9	버닝 히어로즈 (NEW)	슈퍼컴보이	에닉스	롤플레잉
10	X 맨 (NEW)	슈퍼컴보이	캡콤	액션

기대 소프트 TOP 10

*기대 소프트 TOP 10 순위는 아직 발매되지 않은 게임에 대한 애독자 여러분의 의견을 수렴하여 작성한 것입니다.

1 드래곤 퀘스트 6 (→)
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 에닉스
- 가격 미정
- 미정

2 이스 5 (↗)
- 슈퍼컴보이
- 액션형 롤플레잉
- 팔콤
- 9,800엔
- 미정

3 에메랄드 드래곤(↗)
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 미디어웍스
- 가격 미정
- 18M

4 떠돌이 시렌(↗)
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 춘소프트
- 가격 미정
- 미정

5 스타 폭스 2 (↗)
- 슈퍼컴보이
- 슈팅
- 닌텐도
- 가격 미정
- 미정

순위	게임	기종	제작사	장르
6	레이디 스토커 (↗)	슈퍼컴보이	타이토	액션·RPG
7	메탈헤드 (↗)	슈퍼32X	세가	슈팅
8	택틱스 오거 (↘)	슈퍼컴보이	퀘스트	시뮬·RPG
9	사운드 환타지 (NEW)	슈퍼컴보이	닌텐도	복합장르
10	루인 암 (NEW)	슈퍼컴보이	반다이	액션

일본 인기 게임 TOP 15

*일본 인기 게임 TOP 5 순위는 게임챔프와 기사특약을 맺고 있는 「더 슈퍼 패미컴」, 「새턴매거진」과 일본 현지 특파원의 조사를 기초로 산출한 것입니다.

1 슈퍼 동키콩 컨트리(→)
- 슈퍼컴보이
- 액션
- 닌텐도
- 9,800엔

2 크로노 트리거(↗)
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 스퀘어
- 11,400엔

3 프론트 미션(↘)
- 슈퍼컴보이
- 시뮬형 롤플레잉
- 스퀘어
- 11,400엔

4 투신전(↗)
- 플레이스테이션
- 대전 액션
- 타카라
- 5,800엔

5 드래곤 퀘스트6(↘)
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 에닉스
- 11,800엔

미국 인기 게임 TOP 15

*미국 인기 게임 TOP 5 순위는 미국의 유명 게임지들과 미국 현지 특파원의 조사 결과를 토대로 작성했습니다.

1 슈퍼 동키콩 컨트리(↗)
- 슈퍼컴보이
- 미국 닌텐도
- 액션

2 NHL 하키 '95(↘)
- 슈퍼 알라딘보이
- 일렉트로닉 아츠
- 스포츠

3 라이온 킹(→)
- 슈퍼컴보이
- 버진
- 액션

4 모탈 컴배트2(↘)
- 슈퍼 알라딘보이
- 어클레임
- 대전 액션

5 버철 화이터(↗)
- 아케이드
- 세가
- 대전 액션

주목 소프트

팬저 드래군

■새턴/ 슈팅/ 세가

강제 스크롤 방식의 3D 슈팅 게임. 3단계로 시점을 변경시킬 수 있기 때문에 좋아하는 시점에서 플레이할 수 있는 것이 특징으로 특히 공상과학 영화를 방불케하는 리얼한 데모 장면은 보는 것만으로도 흥분을 감추지 못할 것이다.

제 4차 슈퍼로보트대전

■슈퍼컴보이/ 시뮬형 롤플레잉/ 반프레스토

「마징가Z」나 「던바인」등 추억 속의 로보트들이 대거 등장하는 시뮬형 롤플레잉 게임. 70여편의 시나리오와 멀티 스토리, 멀티 엔딩이 지원되기 때문에 플레이할 때마다 새로운 이야기가 펼쳐진다. 주인공은 4가지 타입의 8명 중에서 선택한다.

순위 알아맞추기 텔레파시 퀴즈!

나도 슈퍼컴보이 유저가 될 수 있다!

애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기'정답란에 기재한 순위와 본지의 독자 인기 TOP 10, 기대 소프트 TOP 10의 순위를 맞추시는 분중 한분을 선발하여 슈퍼컴보이 1대와 2명을 선발하여 신종 게임팩 1개씩을 드립니다
(마감 : 매달 18일까지이며 전화번호를 기재하지 않으면 자동 탈락되오니 유의하시기 바랍니다)

☆ 4월호 정답자 발표는 별책부록 챔프 게시판을 참조하시기 바랍니다.

명인의 게임평가

이것은 게임의 완성도를 한눈에 알아볼 수 있는 그래프. 6가지 시각에서 게임을 평가한 것으로 그래프의 모양이 커다란 6각형 모양에 가까워지면 완성도가 높은 게임입니다.

레이더 차트!!

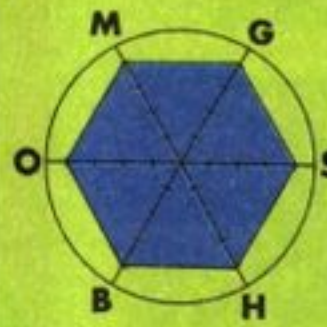
차트를 보려면!

액션 / 슈팅

채뻰질
언제나 새로운 게임을 찾아 다니는 채뻰질은 요즘 새로운 고민에 빠졌다. 차세대 게임기를 새로 구입하려고 하는데 어느 게임기가 가장 좋은지 결정을 못 내리고 있다고…그러나 며칠전 어느 한 명인의 자세한 설명을 듣고 플레이 스테이션과 「릿지 레이서」를 구입하여 아주 기뻐하며 집으로 돌아 왔는데…다음날 울면서 챔프를 찾아왔다. 모두 신기해 하며 그 이유를 묻자 채뻰질은 "분명히 릿지 레이서를 샀는데 왜 갤러그가 나오는 거야! 하도 화가 나서 게임기를…"

김또깡
지난달 새로이 명인 대열에 끼어든 그는 요즘 한창 「팬저 드래군」에 빠져 있다. 그러던 어느날 평소 한번도 지각하지 않은 김또깡이 출근시간이 지나도 모습을 나타내지 않는 것이다. 어쩌된 일인지 모든 명인들이 그가 나타나기만을 기다리고 있었는데 점심시간이 조금지나자 김또깡은 다리 사이에 무언가 끼고 실실 웃으며 나타난 것이 아닌가? 그것은 다름아닌 해머!!

팬저 드래군

제작사	세가
발매일	95/3/10
가 격	6,800엔
기 종	SS

작년 겨울부터 인기를 꾸준히 모으고 있던 팬저 드래군이 드디어 출시되었군! 솔직히 말하자면 별로 기대하지 않았던 게임이었는데 이렇게 훌륭할 줄 정말 몰랐다. 멋진 그래픽과 360도 회전까지…정말 사람 미치게 만드는 슈팅 게임이다. 게임을 진행하고 있노라면 지구가 반쪽나도 절대 모를 것이다.

드디어 슈팅의 황제인 나에게 기회가 주어졌군. 난 7살때부터 슈팅 게임을 즐겨왔지. 그때는 아주 단순한 비행 게임이었는데 이 게임은 마치 내가 게임의 주인공이 된 것같은 느낌까지 주다니 정말 굉장한 게임이다. 사운드는 약간 떨어지지만 멋진 그래픽을 보고 있노라면 사운드고 뭐고 다 필요없다.
더이상 말이 필요없이 슈팅 게임!

철 권

제작사	남코
발매일	95/3/31
가 격	6,800엔
기 종	PS

플레이 스테이션을 사랑하는 나를 살살 녹인다. 게다가 게임센터에 있는 것을 100% 완벽 이식했다니 정말 놀랍다. 부드러운 동작, 매끄러운 그래픽, 신나는 효과음! 음, 어떻게 보면 아케이드의 철권을 훨씬 능가하는 것처럼 보이는군. 역시 플레이 스테이션의 기능은 대단하다.

우와, 철권이 드디어 플레이 스테이션으로 발매됐다. 얼마나 기다렸던가? 게임센터에서 200원 씩이나 넣고 하기가 아까웠는데 이제 채뻰질에게 빼앗아서 해야지! 그래픽과 사운드가 게임센터와 똑같다. 정말 나무랄 데 없는 게임이다. 하지만 캐릭터의 동작이 너무 부드러워서 마치 춤을 추는 것같네!

미소녀 전사 세라문 S

제작사	반다이
발매일	95/3/17
가 격	8,800엔
기 종	3DO

하하하! 내가 좋아하는 미녀들이 게임속에 가득 있다. 32비트 게임기에서 세라문이 처음 등장하는 것같은데…마치 아름다운 캐릭터가 바로 내 눈앞에서 싸우는 것 같다. 움직임도 부드럽고 캐릭터의 동작이 다양하다. 정말 내 맘에 쏙드는 게임이다. 사운드는 두말하면 잔소리!

흐흐흐~나의 이상형이 바로 게임 속에서 놀고 있다니 믿기지가 않는군. 그래픽이 너무나 멋지다. 배경 그래픽은 마치 실제와 같은 느낌이 들 정도니까. 아, 나는 언제 저렇게 늘씬하고 화끈한 미녀를 만날 수 있을까? 아니다. 이 게임만 있으면 난 만족해. 마치 미녀들과 함께 있는 듯하니까.

록맨 7

제작사	캡콤
발매일	95/3/24
가 격	9,800엔
기 종	SFC

내가 게임을 시작하고 제일 재미있게 했던 게임이 바로 록맨 2이다. 그런데 벌써 7편까지 나왔다니 세월이 참 빠르군. 이번 시리즈에선 록맨의 파워가 더욱 상승했고 보스 캐릭터는 예전과 다르게 굉장히 멋있어졌다. 물론 게임의 재미는 2배 이상! 하지만 마음에 들지 않는 점이 있다면 록맨X와 달리 록맨의 모습이 패밀리 용과 똑같다는 것이다.

이것이 그 유명한 록맨 시리즈 중 최신 작품이란 말인가? 정말 대단한 게임이다. 어떻게 슈퍼컴보이로 이런 게임을 만들 수 있단 말인가? 그래픽과 사운드는 말할 필요가 없다. 더이상 말로 표현 할 수가 없군. 이 게임으로 인해서 록맨 시리즈를 모두 해보고 싶은 충동이 일었다. 하지만 너무 어려운 게 단점이군.

롤플레잉 / 어드벤처

이킹
이킹의 연애 시리즈 1탄! 날이 갈수록 남자를 애타게 기다리던 이킹은 이제 완전히 남자에게 혼을 빼앗긴 것같다. 눈을 아주 커다랗게 뜨고 길을 걸으며 지나가는 남자들의 팔을 잡으며 제발 한번만 만나달라고 애원을 하다니…벌써 그런지도 일주일 째! 그러던 어느날 이킹은 싱글벙글하며 애인이 생겼다고 좋아하고 있었다. 남자의 특징을 물어보자 이킹은 언제나 묵묵하고 하얀옷만 입는다고 한다. 과연 어떻게 생겼을까?

송백정
백정도 요즘 이킹과 마찬가지로 자신의 영원한 짝을 찾으러 다니고 있다.

그러던 어느날 시골에 계신 아버지로부터 연락이 왔다. "이놈아! 니 나이가 몇이여? 어여 결혼 해야지! 여기 참한 색시가 있응께 한번 만나뿌러! 알 것냐?"이 소식을 전해들은 백정은 안생긴 얼굴에 맛사지를 하고 머리까지 멋지게 꾸미고 선을 보러갔다. 그런데 이게 웬일? 그곳에 여자의 모습은 보이지 않고 돼지 한마리가…으악! 그날 송백정은 완전히 개털됐다. 다시는 선 않볼께! (식사값:20만원, 술값:120만원, 택시대용트럭대여:5만원)

서징오라

제작사	세가
발매일	95/3/17
가 격	8,800엔
기 종	MD

세가의 전통 RPG가 이번에는 새로운 형태인 롤플레잉으로 발매되었다. 물론 스토리도 많이 변화하고 새로운 캐릭터가 많이 추가되었다. 그래픽은 약간 떨어지지만 색다른 재미를 느낄 수가 있을 것이다.

전체적인 그래픽은 약간 떨어지지만 대화 장면이 나올 때 나타나는 캐릭터의 모습은 굉장히 세밀하다. 게임의 스토리도 충실하고 전투장면도 그럭저럭 괜찮다. 롤플레잉을 좋아하는 유저라면 한번 해볼만하다.

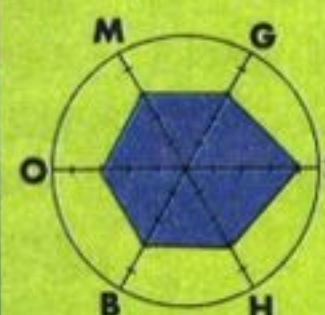
크로노 트리거

제작사	스퀘어
발매일	95/3/11
가 격	11,400엔
기 종	SFC

요즘 스퀘어가 살맛 난 것같다. 화이널 환타지 시리즈에 이은 프론트 미션의 대인기가 가시기 전에 또다시 대작인 크로노 트리거를 발매하다니…타임머신을 타고 과거와 미래를 돌아다니며 전투를 벌이는 스토리에서부터 나의 마음을 사로잡고 그래픽은 롤플레잉 사상 최초로 나의 마음에 든다. 필드 상에서 전투가 없는 것이 특징!

아! 내가 그렇게 눈 빠지도록 기다리던 게임이 바로 이것이다. 필드에서는 전혀 전투가 없고 던전에서만 전투가 있는 최고의 게임! 그래픽 캡, 사운드 캡, 스토리 캡! 정말 이 이상의 롤플레잉이 존재할까? 캐릭터의 모습은 성검전설의 캐릭터와 비슷하지만 뭔가 색다른 분위기가 풍긴다.

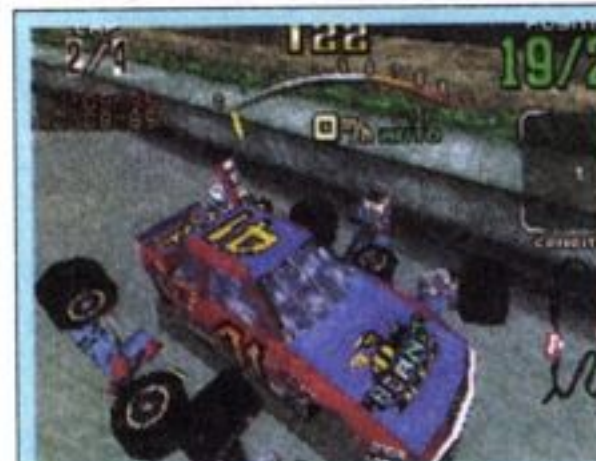
레이디 스토커

제작사	타이토
발매일	95/4/1
가 격	9,800엔
기 종	SFC

액션과 슈팅 게임의 뼈대 있는 제작사인 타이토에서 「에스트 폴리스 전기」에 이은 두번째 롤플레잉 게임을 발매했다. 그 제목은 바로 레이디 스토커! 이름에서부터 나의 마음을 사로 잡는다. 게임은 재미있는 것같지만 그래픽이 별로다.

레이디 스토커라…광고를 너무 많이 봐서 은근히 기대했는데 그 기대를 무너뜨리지 않았다. 게임은 뭔가 특이하고 재미있는데 16비트 롤플레잉 게임치고는 그래픽과 사운드가 너무 많이 떨어지는 것같다. 내가 볼 때는 별로인 게임인 것같은데 다른 게임 유저들은…

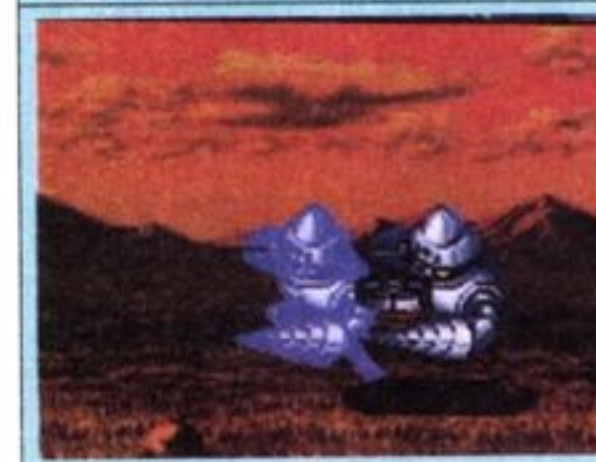
시뮬레이션 / 스포츠 / 보드 / 퍼즐 / 레이싱

고바위
푼돈을 모아서 이번에 큰맘 먹고 새턴을 샀어. 어떤 소프트를 사야할 지 모르겠지만 어쨌든 재미있었으면 좋겠어! 어떤 걸 살까? 그래 결정했어! 내가 제일 하고 싶었던 「투신전」을 사는 거야!(?) 아~ 멍청한 고바위! 그날밤 고바위는 밤새도록 새턴과 씨름을 했지만 결국 투신전은 해보지 못했다.

우춘리
드디어 우춘리의 쥐구멍에도 볕이 떴다. 그동안 자신이 타고 다니던 구식 자가용을 멋진 새차로 바꾼 것이다. 그리고 우춘리에게는 또다른 야망이 불타고 있었으니…그것은 바로 아타족! 우춘리가 아타족으로 직업을 바꾼지 벌써 5일째! 우춘리는 이제 그의 생을 마감 때가 왔나보다. 왜? 아타 잘못했다가 몰매! 그래서 지금 xx병원 중환자실에 있다고…

데이토나 USA

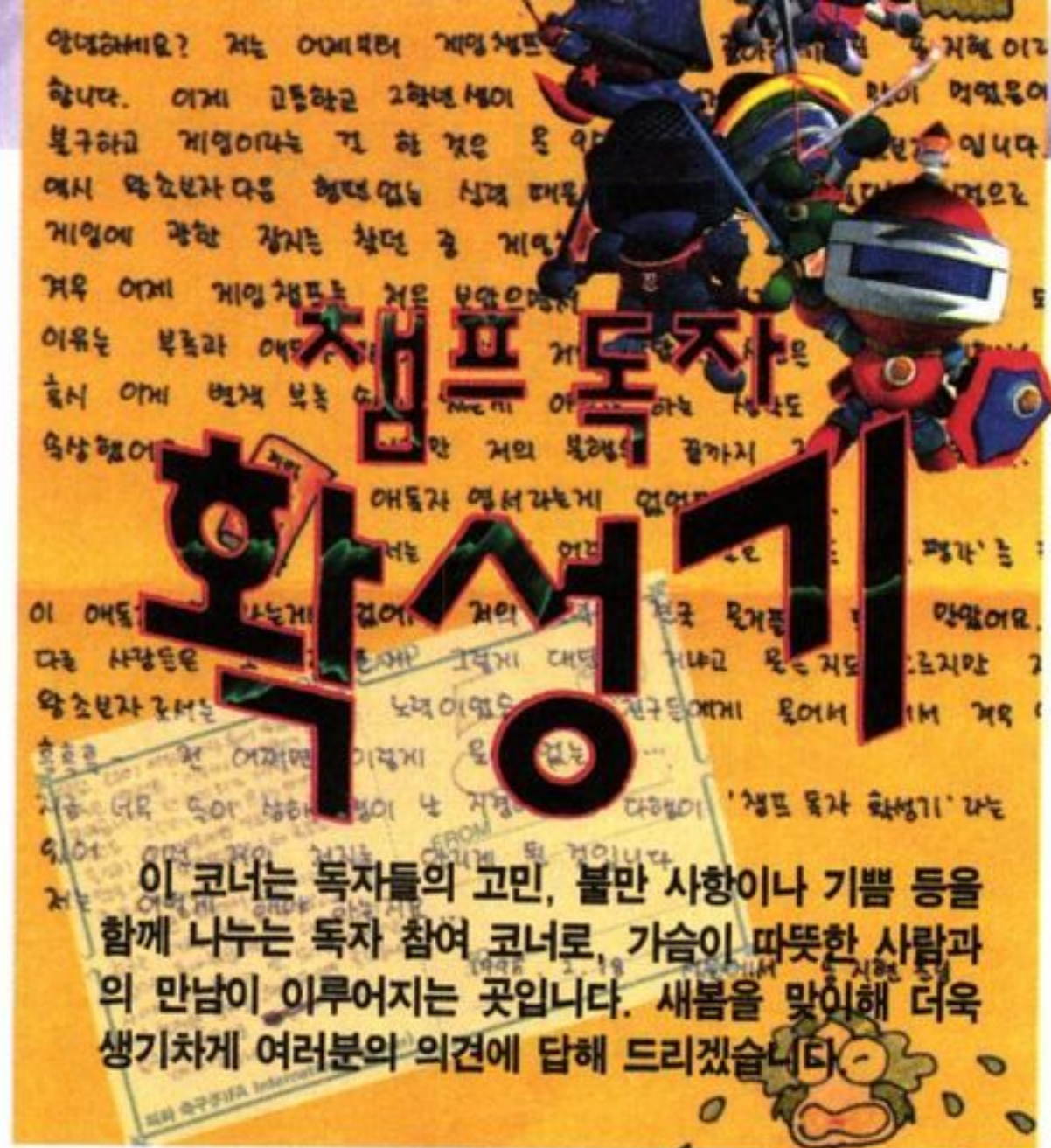
제작사	세가
발매일	95/4/1
가 격	6,800엔
기 종	SS

아! 내가 애타게 기다리던 그 이름 바로 데이토나! 게임 센터에서 그 얼마나 많은 흥분과 감동을 느꼈는지 모른다. 리얼한 자동차의 움직임 눈이 돌아갈 정도의 스피드! 내가 말을 하지 않아도 알만한 사람은 모두 알 것이다. 게임센터에 있는 것에 비해 결코 떨어지지 않는 게임이 바로 이것!

와우, 데이토나! 정말 끝내주는 게임이다. 레이스 도중 타이어에 문제가 생기면 타이어도 갈아 끼우고…게임 센터에서는 핸들이 마구 흔들렸는데 여기서는 콘트롤러로 게임을 해봐서 어떻게 될지 잘 모르겠군. 하여간 세가는 믿을 만한 게임만 만든다니까?

제 4차 슈퍼로보트 대전

제작사	반프레스토
발매일	95/3/17
가 격	12,800엔
기 종	SFC

벌써 로보트 대전이 4편까지 만들어졌다니 제 2차 로보트 대전을 하던 게 엊그제 같은데…새로운 로보트들의 출현이 이 게임을 접하게 해준 요인이다. 배경 그래픽이 상당히 멋있어지고 로보트들의 전투신은 상상을 초월할 정도로 박력있다. 어서 빨리 이 게임을 해보시길…

아! 불행한 나. 또다시 눈을 벌겋게 뜨고 챔프로 출근하게 생겼군. 제 3차 슈퍼로보트 대전을 할 때도 매일 밤을 세워 게임하곤 했는데… 벌써 새벽 2시다. 미션 5를 클리어하고 자야지! 그래픽이 멋있어지고(예전에도 멋졌지만)사운드가 상당히 멋지다. 물론 난이도는 약간 높아졌다.

챔프 힘내세요

우선 이런 코너가 생기게 되어 얼마나 좋은지 모릅니다. 독자의 한마디 한마디가 모여 독자를 위한 잡지를 만들 수 있다고 생각합니다. 저는 지난 3월호에 실린 '챔프를 끔찍히 사랑한다는 어떤 독자께서 보내신 글'에 대한 반대 견해를 말씀드리고자 합니다. 그 독자님은 게임정보와 분석이외 것은 필요하지 않다고 말하신줄 압니다만 저의 생각은 그렇지 않습니다. 아직 우리나라는 애니메이션에 관한 인식이 퇴보되어 있는 관계로 이에 관한 정보지가 없습니다. 이를 게임지가 채워주니 얼마나 다행인지요. 게임관련 기사만 즐비하다면 눈이 쉽게 피로하잖아요. 그리고 독자님께서는 출판물에 관해서 잘 모르시는 것 같은데요, 종이값은 하루가 다르게 변한답니다. 더구나 게임챔프는 칼라가 대부분 이잖아요. 게임챔프 힘내세요! 적어도 제 주위에는 지금의 코너에 만족하고 있는 친구들도많으니까요.

■김종일/

여러 독자분들의 의견을 수렴하다보면 정말 따끔한 질책과 함께 눈물없이는 읽을 수 없는 감동적인 사연 그리고 종일군과 같이 챔프의 어려운 입장을 이해해 주고 현재가 좋으니 힘내라는 사연들도 있습니다. 이제까지도 그랬지만 앞으로도 챔프는 애독자 엽서로 많이 나온 의견을 좇아 독자를 위한 잡지를 만들 것입니다.

3DO 얼라이브 축제, 더 많은 사람 참석할 수 있도록…

저는 인천에 사는 학생으로 지난 2월 19일에 있었던 LG사의 3DO 게임축제에 참가하기 위해 아침 7시부터 친구들과 부푼 꿈을 안고 서울로 갔습니다. 장소에 도착해보니 상상외의 엄청난 인파가 몰려 오랜 기다림끝에 간신히 정문을 통과는 하였는데, 사은품을 나누어 주는 곳에는 서로 먼저 가질려고 아우성을 치는 등 엉망이었으며 일부 몰지각한 참가자는 주위의 차와 벽에 마구 스티커를 부치는 등 한마디로 너무나 많은 사람이 몰려 아수라장이었습니다. 다음에 이런 행사가 또 있다면 사람이 예상을 초월할 것에 대비 더욱 철저한 준비를 해 주었으면 하며 이번에 참가하지 못한 사람들을 위하여 다시 한번 개최하기를 바라며 이 글을 씁니다.

■허진/

2월 19일에 있었던 금성3DO 얼라이브축제는 예상인원을 훨씬 초과하여, 일부 참가희망자들에게 불편을 끼쳐드렸습니다. 당초 1,500명을 예상하여 행사 진행을 준비하였는데 10,000명이상의 인파가 몰려 행사에 어려움을 겪었습니다. 이 자리를 빌어 다시 한번 사과의 말씀드리며 다음번에는 더욱 완벽한 준비를 약속드립니다. 또한 이번 대회에 참석하지 못한 지방게임팬들을 위하여 4월중순부터 부산, 대구, 광주, 대전 등에서 경진대회를 개최할 예정입니다. 또 서울 결선도 잡혀 있습니다. 그때 허진군도 다시 참여하세요.(이외에 3DO얼라이브 축제에 관한 사연이 조철수군을 비롯 다수 있었으나 지면관계상 생략합니다.)

부록을 돌리~~줘

안녕하세요 저는 올 새해부터 게임을 시작한 '왕초보자' 송지현이라고 합니다.

초보자이기때문에 형편없는 실력에 도움이 될만한 게임서적을 찾던중 게임챔프와 만나게 되었습니다. 그런데… 저는 몇달전 게임챔프를 처음 본 순간 부록이 너무도 마음에 들어 책을 구입하였는데 지난호 부록때문에 실망하였습니다.

서점에 갔더니 챔프의 부록이 없다는 것이었습니다. 그래서 저는 엉뚱한 컴퓨터잡지의 부록을 대신 받았습니다. 저는 애독자엽서도 보내고 싶었고 「텐텐카드」, 「어뮤즈21」할인권도 받지못하였습니다. 저는 어떻게 해야 하나요…

■송지현/

정말 '왕초보'군요. 인쇄소를 거쳐 책이 나오게 되면 각 지역별 총판에 책이 배송되고 총판에서는 담당 서점으로 책을 배본하게 됩니다. 그 과정에서 총판 실수로 서점이 모자라는 부수의 부록을 받게되면 지현양(?), 군(?)과 같은 경우가 발생합니다. 그런 경우 서점에서 요청하면 총판에서 모자라는 수 만큼의 부록을 다시 갖다주게 되는데 그 서점이 게으른 관계로 총판에 요청을 안한것 같군요. 다음부터는 꼭 챔프표지를 보고 부록의 개수를 확인하시고 모자라면 다른 서점에서 사거나 문제점이 있을 경우 구입하신 서점에서 해결하기 바라며 지현씨는 이 코너에 글이 실렸으니 책 1부를 받게 되는데 지난 4월호를 부록과 함께 보내드리겠습니다.

대방출때 상품못타면 내 점수는?

저는 챔프점수에 관해 궁금한게 있습니다. 상품대방출을 한다고 그러는데 예를들어 8월에 총결산 대방출을 한다면 6월에 2000점을 받아 가지고 있었다면 8월 대방출때 2000점에 해당하는 상품을 꼭 받아야 하는지 그렇지 않고 받은 달로부터 1년이 되는 내년 5월까지 유효한지 알고 싶습니다.

■정해평/

지난 3월호 167페이지에 자세한 설명이 나갔으나 다시 한번 말씀 드리면 '대방출제도란 획득 불가능한 점수를 내걸어 제시된 선물이 아무에게도 돌아가지 않아 그림의 떡이라는 지적'을 개선키위해 제시된 선물은 1년에 1회는 반드시 주게한다는 취지에 따른 제도로 보너스환상특급에 제시된 24개의 상품들중 대방출 시점까지 타가지 못하고 남아있는 잔여상품들을 획득점수 우선 순서대로 드리는 제도입니다. 따라서 방출시점에 24,000점을 획득했던 사람이 없어서 새턴이 남아있는데 그 시점에서 챔프점수를 받은 사람들중 점수누계가

7,000점인 사람이 최고점이었다면 그 사람에게 새턴을 드리는 제도 입니다. 물론 이 때 남아있는 상품개수(최대 24등)안에 들지 못해 아무런 상품도 못타가도 정해평균이 획득한 2000점은 1년이 되는 시점까지 유효합니다. 아울러 챔프티켓은 매년 창간기념호부터 1년치만 모으면 단행본 1부를 드립니다.

'게임빵'이 게임선생님됐어요

저는 반에서 '게임빵'이라는 별명이 있습니다. 게임점수가 0점이라는 뜻의 별명입니다. 그런데 어느날 반친구들이 게임챔프얘기를 하면서 챔프점수를 모으면 선물을 준다는 얘기를 하는 것이었습니다. 그 말때문에 호기심에 책을 사게됐는데, 그 뒤 책을 몇일간 독파했더니 게임빵이란 별명이 없어졌습니다. 그 이유는 게임챔프가 나의 게임선생님이 되어주었기 때문입니다.게임챔프를 만드는 분들께 감사드립니다.

■김승섭/

게임에 대해서 전혀 알지 못했던 사람이 저희 게임챔프를 보고 게임박사가됐다니 무척 기쁩니다. 게임챔프가 지향하는 편집방향은 빠른 정보를 재미있게 전달하자입니다. 그렇기 때문에 현재 게임챔프는 초보자들부터 매니아까지 폭 넓은 독자를 가지고 있습니다. 그러나 재미있게 꾸미려는 말투나 지면때문에 간혹 일부 독자들로부터는 '쓸데없는 지면이 많다', '명인들을 등장시키지 말라', '유치하다' 등등의 항의를 받기도 합니다. 지난해 말부터 이 두 독자 계층으로부터 향후 편집방향에대한 각기 상반된 의견이 많이 들어온 바 게임챔프는 지난 3월호부터 이들의 의견을 절충 수렴, 변화를 시도했습니다. 이 모든 것이 평소 챔프를 아껴준 독자들의 관심과 그를 최대한 반영해 보려는 저회의 의지에서 비롯된 것인 바, 앞으로도 독자 여러분들이 좋은 의견을 많이 보내주시면 저희도 독자들이 원하는 방향으로 끊임없이 개선해 나갈 것입니다. 그런 와중에서 승섭군 같은 게임입문생들에게 만족스럽다는 평가를 받게된 점에 대해서 다시 한번 보람을 느낍니다.

쌤쌤마당, 명장면 폐지가 왠말이냐!

저는 부천 괴안동이라는 살기 좋은 곳에 사는 독자입니다.

챔프는 새로운 변화라는 간판을 내걸고 쌤쌤마당, 명장면등 다수의 기사를 폐지했습니다. 그러나 이것은 독자를 위한 개선이 아니라고 봅니다. 이런 기사를 보지 않는 독자들도 있겠지만 저는 쌤쌤마당 같은 기사를 매우 재미있어 했고 잘 활용해 왔습니다. 이런 코너는 다른 잡지에서는 없는 챔프만의 독특한 개성있는 코너입니다. 폐지기사를 부활시켜주세요.

■L J S/

L군의 투쟁적인 구호는 십분 이해하겠습니다. 그러나 저회는 애독자 엽서의 '개선사항'을 묻는 코너나 폐지코너에, 대한 앙케이트를 실시해서 다수의 요청에 따라 폐지한 것입니다. 그러니 다시 다수의 독자가 신설을 희망할때까지 기다려주시기를 바라마지 않습니다. 한가지 L군에게 아쉬운점은 폐지결정이 나기전에 애독자엽서의 '보강, 증설해주었으면'을 묻는 난에 의사를 표현해주었더라면 하는 것입니다. 민주주의는 무관심이 아닌 참여에 의해 본인의 의사가 반영되고 꽃을 피우는 것입니다. 반드시 챔프의 각종 코너에 참여해 주시기 바랍니다.

저는 억울해요

저는 하도 억울한 일을 당해 위로받고자 합니다.

저는 플레이스테이션(이하 PS)에 푹 빠져들어 이 게임기를 구하려고 이를 악물고 돈을 모았습니다. 집안사람들 몰래 신문배달까지 했어요. 그렇게 고생을 했더니 돈이 거의 모여지더군요. 그 길로 마산에 PS를 구하려고 갔습니다. 그런데 골목길을 걷다가 나보다 1-2살 많아보이는 깡패형들을 만나 돈을 다 뺏기고 말았어요. 그 때 그 억울함이란...

■경남 고성군 K(독자보호상 주소생략)

한마디로 안타깝군요. K군 뿐 아니라 우리 주변에는 학교 근처나 동네 근처에서 깡패를 만나 돈을 뺏기는 일을 겪는 경우가 있습니다. 이런 경우는 돈을 뺏긴 즉시 근처 가까운 파출소에 가서 신고하거나 담임선생님이나 학교의 상담가능한 선생님에게로 가서 도와줄 것을 요청해야 합니다. K군이 정당하게 모은 돈을 강탈당하고 모른채 참는다는 것은 불의를 보고 외면하는 것과 같습니다. 신고정신이야 말로 민주주의를 유지시켜주는 소금인 것입니다. 그들을 신고하지 않고 재수 탓으로 돌린다면 또다른 사람이 피해를 입게 됩니다. 챔프 독자여러분들도 이런 경우를 당한다면 반드시 신고하거나 친한 선생님과 상담하시기 바랍니다.

그러기 위해서는 평소 선생님을 두려워 말고 붙임성있게 지내 친한 선생님을 한분 사귀어 두어야겠죠!

슈퍼컴보이가 패밀리 처럼 되지 않나요?

안녕하세요. 저는 슈퍼컴보이를 가지고 있는데 요즘 각 잡지사들에서 모두 차세대기를 다루고 있고 점점 지면이 늘어가고 있어요. 저는 과거에도 패밀리를 가지고 있다가 피해를 보았는데 슈퍼컴보이가 패밀리의 뒤를 이을까봐 겁이 납니다. 저의 불안을 없애주세요.

■김인규/

인규군, 무척 날카롭고 재미난 관찰을 하셨군요. 사실 차세대기에 대한 국내 유저들의 관심으로 말미암아 각 잡지사들에서는 차세대기의 코너를 신설 또는 증면하고 있습니다. 게임챔프 또한 독자들의 욕구를 충족시켜주고자 지난 3월호부터 차세대기 코너를 신설했습니다. 게임챔프를 비롯한 국내 게임잡지사들이 당장 16비트기를 다루지 않고 차세대기만을 다루지는 않을 것이라고 생각됩니다. 그렇게 되기까지는 최소한 1-2년은 경과 되리라 봅니다. 인규군도 그때를 대비 조금씩 저축을 해서 차세대기 마련 2개년 계획을 수립해 보세요. 저희 챔프는 16비트 게임기 지면을 없애는 것이 아닌 독자들이 바꾸기를 원하는 코너 폐지, 증면을 통한 게재를 통해 기존 16비트 독자와 신규 32비트 독자를 모두 만족시켜드릴 것입니다. 챔프는 실제 이번호부터 증면을 통해 3DO전문잡지를 창간, 부록으로 드리고 있습니다.

이외에도 독자여러분의 따뜻한 사연과 챔프의 개선점등을 지적한 사연들은 개별적으로 최대한 답장을 해드리도록 노력하고 있습니다. 사연을 보내실 분은 서울 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 (독자 확성기 담당자 앞)으로 엽서나 편지를 보내주세요. PC통신을 이용하고 계신분은 PC통신으로도 사연을 받습니다. ID: champg (지면 관계상 원하는 말이 실리지 못하는 경우도 있습니다. 양지바랍니다.) 게재된 분께는 다음호 책 1부를 보내드립니다.

특보 1

캐릭터 직업 대연구 (2편)

드래곤 퀘스트 VI 환상의 대지

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	미정	장르	롤플레잉	외국어 수준	일본어 중
	제작사	애닉스	용량	미정	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	11,800엔	기타		게임 난이도	A B Ⓒ D E F

지금까지의 「드래곤 퀘스트」 시리즈에서는 볼 수 없었던 새로운 직업이 등장할 것이 확실시 되고 있는 지금, 「Ⅲ」편 이후부터 중요시 되었던 전직 시스템과 직업에 대해 지난호의 내용을 철저 보강하여 소개하기로 하겠다.

직업 대해부 새로이 등장하는 3개의 직업 대공개!

도적

공격후에는 승리의 즐거움과 함께 보물까지 손에 넣는다

주요 특징 : 전투중 공격을 한 후에 아이템을 훔치는 경우가 있다
특수 기술 : 발소리를 내지 않고 걷기/숨겨진 물건을 찾아내는 특수한 기술을 익혀간다.

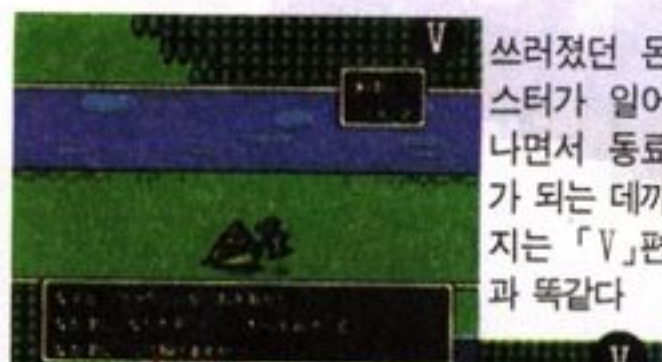
특기인 '소리않내고 걷기'는 적을 피해갈 때 사용하는 기술. 던전에서도 꽤 유효한 기술이기 때문에 토헤로스보다 더 많이 사용된다. 숨겨진 아이템을 쉽게 발견하는 방법을 익히고 있어 이번 시리즈의 주제인 '발견'에 꼭 필요한 직업이라 할 수 있다.

마법사

몬스터를 동료로 만들 수 있다

주요 특징 : 전투가 끝난 후 몬스터를 동료로 만들 수 있는 능력을 지니고 있다.

「V」에 등장했던 몬스터와 다른 점은 과연 무엇이고 전직한 몬스터에 대한 대우는 어떻게 달라지는가? 궁금한 점은 많지만 아직까지 베일에 쌓여 있는 직업이다.

쓰러졌던 몬스터가 일어나면서 동료가 되는 데까지는 「V」편과 똑같다

「V」에서는 동료가 되면 마차에 올라타고 가지만 「VI」에서는 과연 어떻게 달라질까?

무용수

공격을 춤추듯 간단하게 할 수 있다

주요 특징 : 우선 몸이 가벼워야 한다. 레벨이 올라감에 따라 적의 공격에 대해 몸을 돌려 피하는 회수가 많아진다.
특수 기술 : 베호마라춤

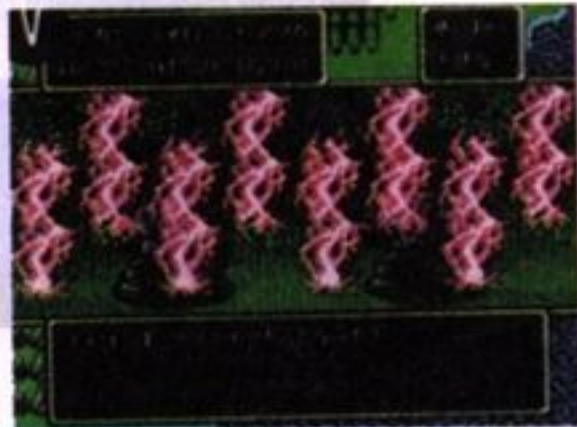
무용수라고 하면 떠오르는 캐릭터는 「VI」편에서 등장했던 마냐. 그녀는 전용 무기인 '철 부채'를 지니고 있었지만 방패는 없었는데, 이번 「VI」에서는 과연 어떤 무기를 가지고 등장할지?

MP를 감소시키는 '신비의 춤'을 다시 볼 수 있을까?

용자

모든 캐릭터가 꿈꾸는 궁극의 직업

주요 특징 : 마법과 공격력의 균형이 잘 잡힌 매력적인 직업. 마법도 공격, 회복에 따라 잘 조절하여 사용하고 유일한 데인계 주문을 사용할 수 있다.

전용의 무기와 방어구를 갖추고 있는, 지금까지는 주인공만이 될 수 있었던 이 멋진 직업이 「VI」에서는 선택할 수 있게 되었다. 몬스터도 용자가 되려고 하겠지?!

뇌격을 자유자재로 사용할 수 있는 주문 '라이데인'

전원 공격 주문인 '미나데인'도 용자만이 사용할 수 있다

전사

무기 공격의 전문가

주요 특징 : 주문은 사용할 수 없지만 무기와 방어구를 장비했을 때의 공격력과 방어력은 최강이다
특수 기술 : 마하드 베기, 메탈 베기

파티의 선두에 내세우기에 가장 적합한 직업이다.

무투가

맨손으로도 최강!

주요 특징 : 방어력은 낮지만 행동이 민첩하기 때문에 적의 공격을 재빠르게 피할 수 있다. 적이 쓰러져 일어나려고 할 때 날렵하게 움직여 회심의 일격을 가할 수 있다.

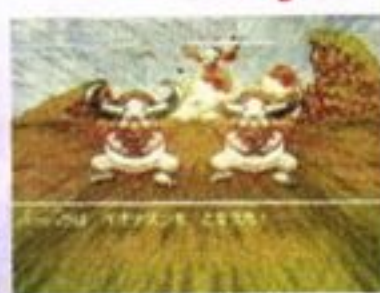
돈을 들이지 않고도 높은 공격력을 발휘할 수 있다. 단 방어력이 낮기 때문에 파티의 선두에 세우기에는 부적합하다.

회심의 일격

마법사

공격 마법은 나에게 맡겨라!

주요 특징 : 공격 마법의 전문가. 낮은 레벨에서도 위력적인 주문을 사용할 수 있다.

힘은 없지만 마법을 사용하기 때문에 파티에서는 없어서는 안 될 직업이다. 방어력은 낮다.

최강의 위력을 자랑하는 폭발 주문 이오나즌

승려

상처입은 동료는 모두 내게로 오라!

주요 특징 : 회복 마법의 전문가. 바기계와 자키계의 공격 마법도 사용할 수 있다.

기본적인 무기와 방어 도구는 장비하고 있다.

회복 주문의 기본인 '호이미'

상인

아이템 감정은 내게 맡겨라

주요 특징 : 전투가 끝난 후 많은 돈을 벌 수 있는 직업. 아이템을 감정하는 능력을 가지고 있다.

독특하게 주판을 무기로 사용하며 공격력도 높기 때문에 동료로 맞아들이면 의지가 되는 직업이다. 단 주문은 사용할 수 없는 게 단점이다.

아이템을 감정시키면 장비할 수 있는 직업과 아이템의 가격을 알려준다

삐에로

그의 숨겨진 능력은 무엇일까?

주요 특징 : 레벨이 오르면 오를 수록 쓸모가 없어지는 직업이다.

동료로 맞아들여도 아무런 도움이 되지 않을듯. 「Ⅲ」에서는 뭔가 좋은 일이 있었는데 이번에도 한번 사용해 보면 좋은 일이 있을 것이다.

여유가 있으면 레벨이 오를 때마다 늘어나는 재롱도 즐기면서 게임을 진행시켜보자

현자

수행을 쌓은 사람만이 현자가 될 수 있는 법

주요 특징 : 많은 경험을 쌓은 사람만이 현자가 될 수 있는 상급직. 마법사와 승려의 주문을 동시에 사용할 수 있다.

마법사, 승려의 주문을 모두 익히고 있지만 MP는 증가하지 않는다. 장비할 수 있는 무기, 방어구는 승려와 비슷한 것들이 많다.

전직 시스템 대해부

「Ⅲ」편 이후 드래퀘 팬들이 가장 바라던 희망이 이루어졌다. 바로 전직 시스템이 '부활'한 것이다. 과연 「Ⅵ」에서는 어떤 모습으로 나타날까? 지금까지 알려진 모든 진실을 공개한다!

주인공, 동료 몬스터도 전직 가능

「Ⅵ」에서는 주인공도 자유자재로 전직이 가능하며 최초의 직업 선택때부터 자신이 원하는 직업을 선택하여 게임을 시작할 수 있게 되었다. 또한 이번 전직 시스템에서 가장 주목되는 것이 바로 동료 몬스터까지 전직 가능하게 되었다는 사실이다. 이 「Ⅵ」 '직업 선택'이라는 면에서도 상당히 높은 자유도를 보여 게이머들의 마음을 설레게 하고 있다.

누구든지 용자가 될 수 있다

주인공의 직업이 자유로워짐과 동시에 다른 캐릭터들의 직업도 자유로워졌다. 모든 캐릭터들이 지금까지는 주인공들만이 될 수 있었던 특수 직업, '용자'가 될 수 있게 된 것이다. 동료가 된 몬스터들도 용자가 될 수 있다니!

그러나 주인공 이 목표로 하는 '진정한 용자'와 직업상의 '용자' 사이에는 큰 차이가 있을 것은 확실하다.

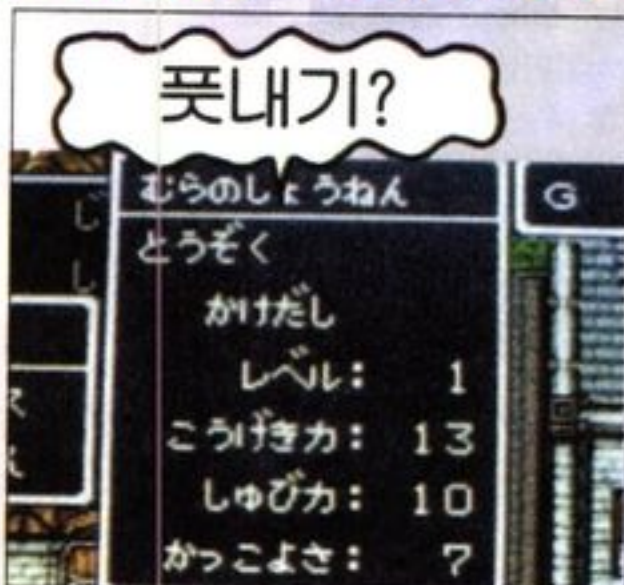
각각의 직업에 고유한 특수기가 있다

지금까지는 몬스터와 특수한 직업에만 있었던 특수기. 그러나 「Ⅵ」에서는 각 직업마다 고유의 특수기를 가지며 전투시에는 물론, 도적의 '소리내지 않고 걷기'와 같이 평상시의 필드나 던전안에서도 사용할 수 있는 특수기도 등장한다. 또한 이 특수기는 중요한 수수께끼를 풀기 위한 키가 되는 이벤트도 마련되어 있다.

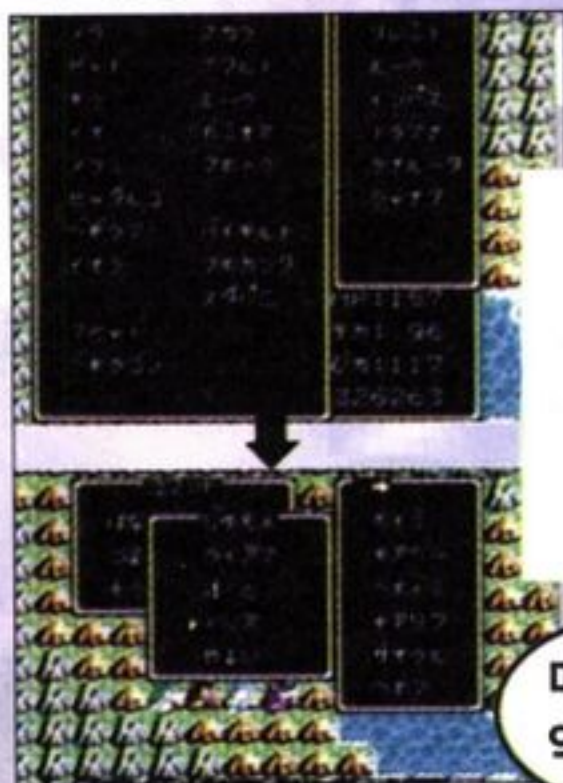
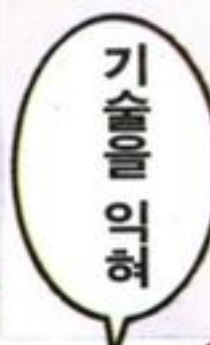
암석던지기

특수기술	
도적	소리내지 않고 걷기 아이템 발견(?)
무용수	춤추기 베호마라 춤
전사	마하드 베기 메탈 베기
?	암석 던지기
?	대지 가르기

전직에도 '숙련도'가 존재한다.

전직에도 레벨이 존재한다. 전작 「Ⅴ」에서는 '파파스의 아들', '몬스터 사용' 등 주인공의 현황을 나타내는 표시가 있었지만 이번 「Ⅵ」에서는 각 직업마다 '명칭'을 붙이고 레벨이 올라감에 따라 변하게 된다. 즉 각 직업마다 숙련도를 나타내는 랭크를 보여주는 것이다.

전직을 거듭하여 슈퍼 캐릭터가 되자!

다양한 직업을 익힌 사람만이 될 수 있는 슈퍼 캐릭터가 존재한다. 「Ⅲ」에서는 전직하면 상인이 가지고 있던 '감정'이라는 특수 능력은 사라져버렸다. 그러나 한번 익힌 마법은 그대로 사용할 수 있었다. 그러나 이번 「Ⅵ」에서는 각 직업의 특수기를 익힐 수 있게 되어 직업을 변경해감에 따라 늘어난 모든 마법과 기술을 사용할 수 있는 슈퍼 캐릭터가 될 수 있다.

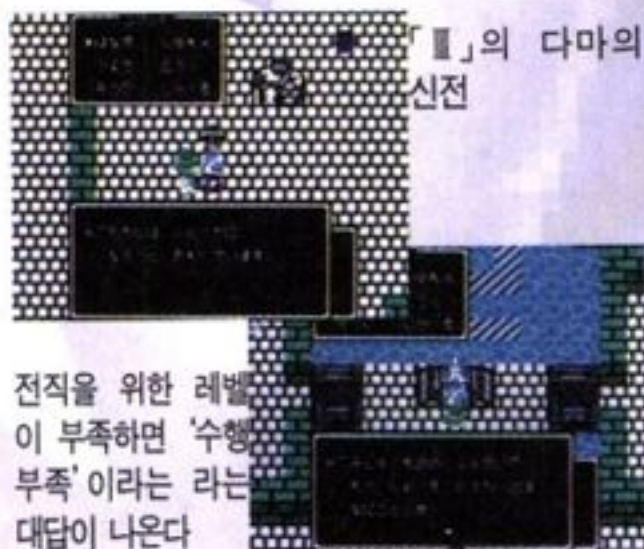
모든 마법을 익히고 있는 현자가

무투가가 되어도 주문은 그대로였다

현자 이외의 상급직도 있다!?

「Ⅵ」에서는 현자와 마찬가지로 어떤 조건을 만족시켜야만 전직 가능한 상급직도 등장한다. 전투 전문가나 마법, 특수 능력을 완벽하게 갖춘 직업이 등장할 가능성도 높다.

아이템이 없으면 전직할 수 없는 직업도 존재한다

「Ⅲ」에서는 현자가 되기 위해 특수한 아이템을 입수해야만 했다. 상급직이 늘어난 이번 「Ⅵ」에서도 상급직으로 전직하기 위한 아이템이 존재한다. 간단하게 상급직이 된다면 아무 재미도 없을 테니까!

전직은 다마의 신전에서

전직 시스템하면 떠오르는 곳이 바로 다마 신전. 이 신전은 「Ⅵ」편에 이어 「Ⅵ」에서도 등장할 것으로 보인다. 「Ⅵ」에서는 이 신전에서만 전직이 가능했는데 이번에는 과연 어떻게 될 것인지 아직은 밝히지 않고 있지만 전직 시스템의 가장 중요한 장소가 될 것임에는 틀림없다.

「Ⅲ」의 다마의 신전

전직을 위한 레벨이 부족하면 '수행 부족'이라는 라는 대답이 나온다

캐릭터와 몬스터에 따라 불가능한 직업도 있다

「Ⅵ」의 전직에서 또하나의 중요한 요소가 바로 적성이다. 즉, 그 캐릭터에게 어울리는 직업인가, 어울리지 않는 직업인가 하는 것을 생각하여 전직할 수 없는 직업도 발생하게 된다. 예를 들면 MP가 전혀 없는 몬스터는 마법사나 승려가 될 수 없는 것이다.

다마의 신전에서

이처럼 「Ⅵ」에서는 전직 시스템이 게임의 재미를 좌우하는 중요한 요소라 할 수 있는데 과연 전직의 회수에는 제한이 있는지, 몇가지 종류로 전직이 가능한지 등 궁금한 사항이 너무도 많다. 그렇다면 하나하나 풀어봐야겠지?

Q1 전직의 회수와 전직할 수 있는 직업의 수에는 제한이 있나요?

A1. 우선 전직에는 회수의 제한이 없어 모든 직업에 전직할 수 있는 것이다. 그러나 제한이 없다고 해서 모든 직업으로 전직해 보는 것보다는 각 직업마다의 특수 능력을 완벽하게 익히는 것이 게임을 풀어나가는 키가 될 수도 있다.

Q2 마법과 특수기의 차이점은?

A2. 기본적인 개념면에서 생각해 보면 MP를 소비하는 것이 마법, MP를 소비하지 않고도 효과를 발휘하는 것이 바로 특수기이다.

Q3 적 몬스터에게도 전직이 있나요?

A3. 적 몬스터에게는 직업이 설정되어 있지 않다. 만약 동료로 들어왔을 때도 몬스터라는 직업으로만 들어올 수 있다. 그 직업을 발견하는 것은 바로 플레이어의 몫이다.

특보 2

등장 전투

플레이스테이션에 과감한 도전!!

드래곤볼Z 초무투전

플레이스테이션						
	현지 발매일	미정	장르	대전 액션	외국어 수준	일본어 중
	제작사	반다이	용량	CD ROM	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	AB© DEF

신 초무투전이

현재 필요한 기록 있음.
이름을 「7용주 초무투전」이라고 한다…
다음 기록 7개에 숨겨진 것은…
너희들이 원할 때 다음 세상에 모습을 드러낼 것이다.
…여기에 5번째 기록이 되살아난다. 무투전의 새로운 기록이 꿈틀거리기 시작한다!

첫장을 연다…

합체
부활
오천크스
오천과 트랭크스가 합체시
만들어낸 퓨전 전사!
전사번호 22번 오천크스.
오천과 트랭크스의 퓨전 기술로
탄생한 사나이.
오만하고 제멋대로이며
자기 중심적이지만
전투력은 상상을 불허한다.
자기 기술을 많이 보유한 전사이다.
-서막-「전투 정보」에서 발췌
서서히 그 모습을 드러낸
5번째 기록 -서막-
이곳에는 손오공과 오천크스가 마인 부우와
격돌하는 장면,
14명의 전사가 함께 모였을 때 찍은
이 세상에 단 하나뿐인 사진 등
귀중한 전투 영상과 등장하는 전사들의 정보가
수록되어 있다.
초무투전」의 진정한 맛을 실감할 수 있는
훌륭한 자료가 될 것이다.
손오공
전사번호 1번 손오공.
지구에서 자란 사이야인으로 수많은 전투에서
승리한 사나이.
결코 자신의 강력함을 자만하지 않고
살아온 정의의 전사이다.
-서막-「전투 정보」에서 발췌
오로지 싸움에 모든 것을 건
궁극의 전사
ⓒ1995 BANDAI

특보 3

게임계에 불어닥친 최고의 깜짝쇼!

마리오가 활약하는 RPG 등장!!

드디어 닌텐도와 스퀘어가 손을 잡고 대작 RPG 게임을 제작한다.

패밀리와 슈퍼 패미컴을 80년대부터 즐겼던 유저라면 스퀘어와 닌텐도가 얼마나 대단한 대작들을 만들어 왔는지 알고 있을 것이다. 닌텐도의 경우 슈퍼 마리오 시리즈로 전세계 시장을 석권하였고 스퀘어는 자사의 대표작이라 할 수 있는 화이널 환타지 시리즈로 일약 RPG계의 왕자로 떠올랐다. 현재까지도 국내의 모든 게이머들에게 인정받고 있는 이 두 회사가 합작으로 RPG를 제작한다는 초특급 속보가 게임챔프로 날아 들었다. 과연 용과 호랑이의 걸작은 어떠한 형태로 탄생할 것인가!?

각사의 개성을 살린 대작 탄생

앞에서 말했듯이 닌텐도는 마리오라고 하는 캐릭터를 이용한 액션형태 위주의 게임계를, 스퀘어는 화이널 환타지 시리즈를 시작으로 한 RPG중심의 게임 스타일로 게임계를 석권하였다. 과연 이 두 회사가 RPG라는 장르의 틀 속에서 어떠한 형태의 게임을 보여줄 수 있을 것인가?

SUPER MARIO BROS. 1,2,3,USA

주인공 캐릭터는 마리오! 그렇다면 동료는 루이지와 피치공주들인가?

현재까지 밝혀진 사실로는 두 회사의 개성을 살리기 위해서 메인 캐릭터는 마리오이며 게임의 진행 방식과 스타일은 스퀘어의 성검전설2와 크로노 트리거 형식으로 제작될 것이라는 점이다.

우선 이러한 사실만 살펴보아도 두 회사가 이번에 제작하는 게임에 서로의 개성을 살리려 하고 있다는 사실을 알 수 있는데 성검전설2의 필드에 마리오가 서 있다는 것은얼핏 생각해서는 웬지 이미지가 부합되지 않을 것이라 생각된다.

화제의 대작 크로노 트리거. 또다시 돌풍의 예감이…

주목을 끌었던 성검전설2의 전투방식이 도입된다

슈퍼마리오의 필드맵은 이러한 방식

스퀘어와 닌텐도의 공통점은 필드 맵

슈퍼 패미컴의 초창기에 발매된 슈퍼 마리오 월드를 보면 각 스테이지를 구성하고 있는 필드 맵이 존재하고 있는 것을 알 수 있다. 이러한 점은 패밀리 시절에도 있었던 슈퍼 마리오 시리즈 제 3탄부터 도입되었는데 그 당시 상당히 신선하면서도 진행 방향을 자신의 임의대로 바꿀 수가 있었다는 점에서 흡사 RPG의 분위기를 느낄수가 있었다.

스퀘어쪽의 게임들을 살펴보자면 이 마리오 시리즈의 펠드 맵과 동일한 스타일의 필드 맵을 채택하고 있는 소프트가 있는데 그것이 바로 크로노 트리거이다. 이번의 양사 소프트 제작에 마리오+성검전설2+크로노 트리거라고 하는 부분이 바로 이것이다. 즉 다시한번 말하면 캐릭터는 마리오, 전투 시스템이나 진행 방식은 성검전설2, 필드 맵은 크로노 트리거+마리오 월드라는 계산이 나오게 된다.

거사를 치룰 시기는

챔프에서는 날아든 소식중 대략의 발매 예정일을 잡아냈는데 아직까지 정확한 발매일은 발표하지 않았지만 지금으로써는 95년 12월, 즉 크리스마스를 발매일로 잡고 제작중이라고 한다. 금년에는 산타 할아버지 대신에 닌텐도와 스퀘어의 대작 소프트가 크리스마스 선물로 떨어지는 것일까!?

닌텐도 관계자, 일본 및 게임챔프의 편집장 회의에서 언급된 내용으로 다음호에는 더욱 자세한 정보를 알려드리고자 한다. 즐거운 마음으로 다음 속보를 기대하시기를 바라며…

긴급속보

스트리트 화이터의 원점

스트리트 화이터 제로

● 아케이드/ 대전액션/ 캡콤/ 발매일 미정

스화 1, 스화 2 시리즈의 원조격인 「스트리트 화이터 제로」가 드디어 등장한다. 내용은 스화 시리즈가 등장하기 이전 캐릭터들의 무명시절, 거리를 방황하며 자신들만의 스토리를 만들었을 때의 이야기이다. 사실적인 사진자료를 참고하고 스화 시리즈 전문가들의 의견을 합산하여 정보를 구성하여 보았다.

스트리트 화이터 제로 탄생

명작중의 명작이라 할 수 있는 스트리트 화이터 시리즈의 최신작이 등장했다. 이 소식은 갑작스레 입수됐는데 혹시나 이전부터 소문이 떠돌던 「스트리트 화이터 무비」가 아닌가 궁금했었다. 그런데 타이틀이 「스트리트 화이터 제로」인 것이다. 그런데 궁금증을 더해주는 것이 있다. 시리즈작이라면 '3'나 '화이널'같은 제목을 붙여야 되는데 어째서 '0'라는 명칭이 붙었을까? '0(제로)'가 1보다 작다라는 것은 누구나 알고 있는 상식일 것이다. 모든 수의 근원인 '0'! 그래서 그들의 싸움은 여기서부터 시작되었기 때문에 붙인 이름일 것이다.

젊은 날 화이터들의 격투가 벌어진다

춘리 스테이지는 만리장성으로 바뀌었다. 춘리의 필살기가 화려해진 것을 볼 수 있다

이 게임은 스화 시리즈 처녀작이 제작된 87년 이전의 이야기를 소재로 하였다. 물론 스화 시리즈에 등장하는 캐릭터의 시대를... 그렇기 때문에 캐릭터들이 모두 젊게 표현되었고 인상 또한 강한 맛을 풍겨준다.

스화 1에 등장하는 열차 스테이지. 사가트가 조금 날씬해 보이는데 완성작에서도 이런 모습일까?

등장하는 캐릭터는 사진으로 판명된 캐릭터만 7명. 개발완료가 끝난 5월에는 아마도 더 많은 캐릭터가 등장하리라 생각한다. 현재 판명된 새로운 캐릭터는 스화1탄에서 등장한 버디와 아돈이 있으며 새롭게 등장한 캐릭터로 가일의 이미지가 풍기는 내쉬이다.

새로운 캐릭터 내쉬. 내쉬도 군출신이라는 소문이 무성하다

변화점 체크

우선 가장 눈에 띄는 것은 그래픽의 변화이다. 기본적인 배경뿐만 아니라 캐릭터들의 묘사, 필살기 등의 화려함 등이 기존 시리즈에서 느낄 수 없었던 파격적 시도를 보이고 있다. 또한 다중 스프라이트 처리, 명암 처리 등의 시도는 참신하다고 할 수 있다.

스화 1에서 격렬한 싸움을 벌였던 아돈과 버디도 등장!

또한 화면 아래에는 지금까지 보지 못했던 게이지도 있다. 언뜻보면 슈퍼 콤보 게이지로 보이는 것같지만 레벨의 표시가 조금 이상한 감이 있다. 필살기를 사용하면 게이지가 차는데 옆에 숫자 또한 계속 올라가도록 되어 있다. 과연 어떤 초필살기가 구사될까...

특별진단

변하는 남코의 캐릭터 전략

남코의 진정한 캐릭터는 무엇인가? 그리고 남코가 성공할 수 있었던 계기를 마련해준 캐릭터는 무엇이였을까?

남코라는 메이커가 만드는 게임에는 역시 인상깊은 것이 많이 있다. 「제비우스」, 「팩맨」, 「패미스타」… 그리고 최근 「철권」을 비롯해 3차원 그래픽을 이용한 고성능 게임들 조차 속속 만들어 내고 있다.

어떻게 보면 간단명료하게 만들어진 작품이라고 평가하고 싶지만 가장 센스가 고도화된 작품들만 만들었다고 진단하고 싶다. 그럼, 제작하는 게임마다 유저들에게 인상깊게 와닿는 남코의 성공적 캐릭터 전략을 시대별로 진단해 보자.

80년대전반 / 2등신시대

일본 비디오 게임 초창기에 독보적인 성격을 유감없이 발휘한 남코. 하지만 그 여파는 오래가지 못하였다. 굳이 그 원인을 따진다면 여러가지 들 수 있지만, 80년전반의 '남코붐'을 경험하지 않은 신세대 게임팬들에게 남코 게임의 어필이 부족했던 것도 그 이유 중의 하나라고 하겠다.

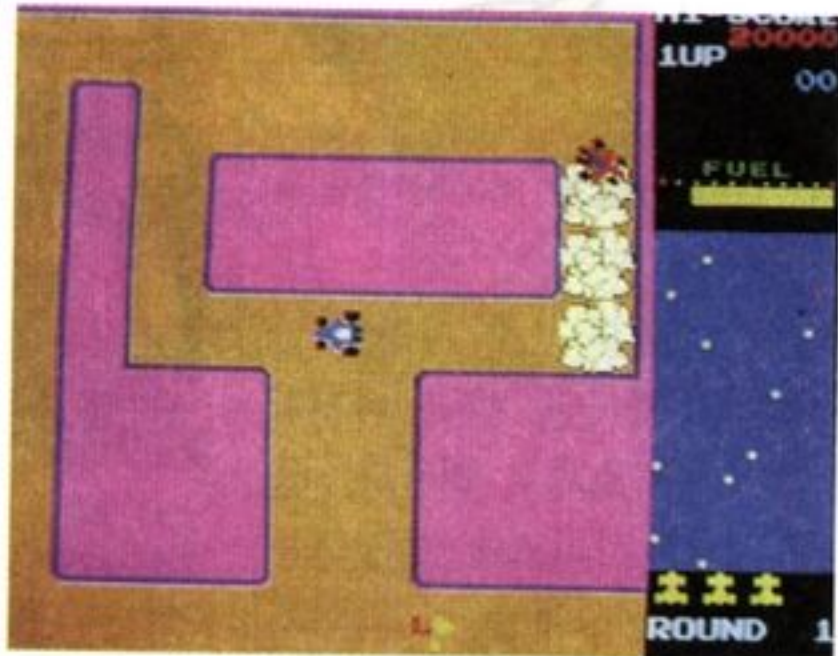
만화, 애니메이션, 게임을 보면 쉽게 알 수 있듯이 현재는 스토리나 내용보다도 매력적인 캐릭터로 여러 팬들의 인기를 얻는 '캐릭터 지상주의' 시대로 이런 때일수록 여러 팬들을 끌어들이기 위해서 캐릭터 전략이 무엇보다도 급선무라고 생각된다. 남코는 예전과 지금도 변함없이 캐릭터 전략에 그다지 적극적이지 않은 듯하다. 그렇지만 예전에 남코 게임에는 상품화될 정도로 대단히 인기 캐릭터가 많았다. 팩맨과 몬스터, 머피와 냠코, 디그덕과 푸카,화이거 등의 사랑스런 캐릭터가 대표적으로 당시 게임팬이 아니라도 모르는 사람이 없을 정도였다. 특히 팩맨의 인기는 전세계적이었으며 미국에서는 '80년의 미키마우스'라고 불릴 정도였다. 여러 학용품에서부터 넥타이까지 팩맨이 등장하였으며 레코드는 백만장이나 팔렸다.

그러나 이것은 남코가 이루어낸 성과가 아니라 주위 상황이 이루어낸 결과였다. 남코에서는 팩맨의 지명도를 올린다거나 캐릭터 상품으로 돈을 번다는 등에는 그다지 신경을 쓰지 않았다. 팩맨이 인기를 얻고 있던 당시 게임제작사들은 내용있는 게임 제작에 전력을 기울여 연이어 히트작들이 나왔으며 이들 히트작에서 머피나 디그덕 등의 인기 캐릭터가 탄생하게 된 것이다. 그리고 그들이 인기를 획득할 수 있었던 것은 역시 캐릭터 전략의 덕은 아니었다.

아이디어가 풍부한 알찬 게임이 빅히트 친다는 것은 당연하다. 모두에게 사랑받는 캐릭터를 탄생시키는 것 자체가 전략일지 모르지만 그것은 상품을 판매하기 위해서가 아니라 좀더 게임을 재미있게 즐기기 위한 전략이다. 게임에서 이름없는 차나 대포, 일정한 수치로 캐릭터의 표현이 가능하지 않은 것을 다른 방법으로 2등신의 귀여운 캐릭터를 등장시켜 스타적 성격과 정신을 넣어 게임시스템과의 상승효과를 겨냥한 것이다.

그렇기 때문에 상업적 전략이 있고 없고에 상관없이 남코는 무엇보다도 캐릭터를 중요시하고 있다. 캐릭터 이미지를 우선으로 여겨 아이디어가 나온 게임도 있었으며, 히트한 게임의 캐릭터들에는 프로필을 상세히 설정하고 있다.

지명도가 있는 「제비우스」에서는 적캐릭터 전체에 개성적인 활동과 역할을 부여하고 이름도 3개씩 가지게 한다. 예를들어 보스캐릭터의 원조격이라 불리우는 '앤드 어 제네시스'는 이외에도 '마더쉽'과 '앤드 어 기레네'라는 이름을 갖고 있으며 이 이름은 아군에서 불리우는 이름, 적군에서 불리우는 이름, 암호로 설정되어 있다.

「제비우스」의 경우는 원작 SF소설이 사용된 것으로 알려져 있지만 게임에 스토리가 존재하지 않던 시절, 남코에서는 주인공이나 적캐릭터가 명확히 설정된 시나리오가 마련되어 마치 영화와 같은 방법으로 게임이 만들어졌다.

이것은 게임제작자의 정보는 거의 알려져 있지 않지만, 완성된 게임에 충분히 반영되어 다른 회사 작품과는 확실히 구분된다.

드디어 사회현상으로 '남코붐'이 효력을 잃어가기 시작했다. 하지만 시대를 한보 앞서가는 남코의 정신을 사랑하는 열렬한 팬들이 존재하고 다정스러운 눈길을 보내준다.

이러한 팬들의 기대를 알았는지, 또 어떤 팬들은 제작자로 성장하였는지 80년후반에 남코 아케이드 게임에서 대단한 인기를 모은 캐릭터가 속속\ 등장하였다.

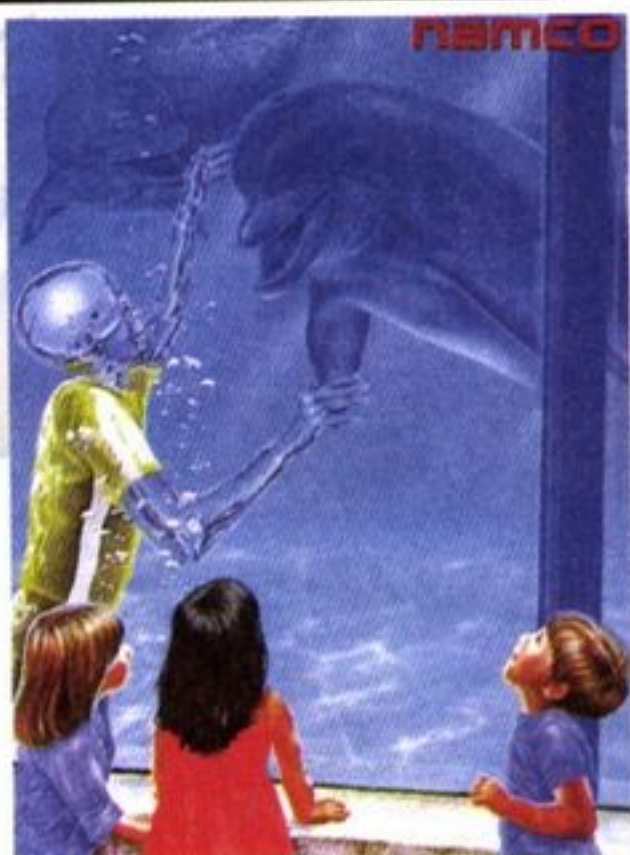
그것은 예를들면 「원더모모」, 「이시타의 부활」의 카이나 「월큐래의 전설」의 월큐래이다.

80년대 후반 / 8등신시대
본래의 아름다움을 찾아간 카이

당시에 정보지도 다수 간행되어 원래 캐릭터의 프로필은 겉으로 드러나지 않은 것이 당연하였으나 사실은 그렇지 않았다. 하지만 자세한 프로필을 완전히 팬들이 아는 점은 없었다. '남코 붐'시대 정보에 굶주려 있는 팬들에게는 이것이 즐거움으로, 또 새로운 팬들을 만들 수 있고 일부 사람들사이에서는 서서히 제 2의 남코붐이 일기 시작했다고 했다.

기술 진보에 따른 설정자료나 이미지 일러스트들에 사용되어오던 8등신 미소녀 캐릭터가 변형되지 않고 모니터에 그대로 등장하게 된것이다.

그런데 남코에서는 「팩맨」과 같은 누구에게나 사랑받는 게임을 제작하는 반면 「리블라블」과 같이 일부사람들 외에는 잘 알 수 없는 게임도 종종 제작되는 이면성도 보였다. 80년대후반에도 아케이드로 대단한 인기를 모았고 반면 패미콤에서는 많은 사랑을 받았던 빅히트작이 나왔는데 바로 「프로야구 패미스타디엄」이다.

많은 남코의 팬들은 패미스타를 좋은 작품으로 인정하면서도 위화감을 느끼게 되었다. 「팩맨」은 남코다운 참신하고 새로운 아이디어와 캐릭터를 사용하면서 그것이 결과적으로 많은 사람들에게 인정받아 히트를 치게 되는 것은 당연하다.

근본적인 면에서는 일부에서만 사랑받았던 「리블라블」이 대표적이다. 반면에 패미스타는 실제 스포츠인 야구를 소재로 해서 기존의 야구 소프트와는 시스템적으로 크게 다른 점은 없지만, 상징적인 것은 캐릭터로 선수들 모두 둥글게 묘사해 개성없이 모두 같은 모습을 지녀 기존의 남코다운 작품과는 매우 다른 인상을 남겨 주었다.

제 1차 남코의 붐에서 팬들의 열기가 식어가고 있어 남코측에서는 색다른 방향을 모색하기 시작했다.

90년대는 상징의 부재중인 시대

그때까지는 역시 남코의 골수적인 정의에 부합되지 않는 패미스타의 성공은 틀에 박히지 않는다는 남코의 정신을 보여주었다. 그렇지만 그후에 가정용 게임기에서는 자사개발에 의한 소프트는 없고 현재에는 「리블라블」이나 「헬로! 팩맨」 등으로 전통적인 인기캐릭터를 기용하여 새로운 남코다움을 찾고 있다.

한편 아케이드에서는 「스타블레이드」나 「릿지레이서」 등 다른 회사를 능가하는 고수준의 컴퓨터그래픽을 구사한 게임으로 성공를 거두어 시대를 선도하는 개발팀의 기술력을 과시하고 있다.

이러한 쾌주가 계속되어도 남코라는 브랜드이미지를 새로운 세대의 게임팬에게 강력히 인상지어줄 수 없는 것은 상징될 만한 캐릭터가 없었기 때문이다.

세가가 팩맨적 존재인 소닉을, 캡콤이 월큐레적 존재의 춘리를 옹호해 각각 캐릭터 전략에 성공하고 브랜드이미지를 올리고 있는데도 아랑곳하지 않고…

그러나 실제 이런 점에서야 말로 남코정신을 알아볼 수 있는 것이다.

우선 남코는 현재의 캐릭터 지상주의에 머무르는 것이 아니라 그들만의 길을 가고 있다고 할 수 있으며 결코 캐릭터의 매력만을 보고 게임시스템을 먼저 계획하는 것이 아니다. 우선 시스템적으로 재미있는 게임을 만들려고 제작자로서의 기질은 80년초반부터 완전히 변하지 않았던 것이다. 언제나 시대를 앞서가기 때문에 캐릭터를 중심으로 한 전략도 이제 끝냈다고 볼 수 있다.

지금까지 설명한 것은 남코의 입장에서만 말한 것이라 너무 편협하다고 보는 경향도 있지만 어쨌든 시대를 흘려버리지 않고 현재의 모습을 일관하는 자세라면 언젠가는 이것을 이해하는 날도 오지 않을까. 바로 이 정신이 남코라는 회사의 진정한 '캐릭터'인 것이다.

스페셜
금단의 비법
프론트 미션 & 크로노 트리거

스퀘어사가 연이어 내놓은 명작 게임들, 「프론트 미션」과 「크로노 트리거」의 스페셜 비법을 공개한다! 유저들이 알지 못하는 프론트 미션과 크로노 트리거의 숨겨진 비법들. 너무 이른감이 있지만 두 게임을 플레이하고있는 유저라면 너무나 반가울 것이라 생각된다! 그럼 어디 한번 볼까?

프론트 미션

아군 플레이어의 레벨을 무한대로 올릴 수 있다!!

근거리 무기를 빈번하게 사용하면 초반부터 익힐 수 있다

8, 9, 10 스테이지부터 보급 유니트가 등장한다

몸체 부분 이외를 '조준 공격'으로 해보자

우선 파일로트의 기술인 '조준 공격'를 익힌 후 스테이지중 보급부대가 있는 스테이지로 가서 적 유니트가 회복하고 돌아올 정도로 공격해 보자. 그리고 보급부대쪽으로 적이 공격해 온다면 몸체를 제외한 팔이나 다리만을 노리고 공격하자. 그러면 다음 턴에서는 공격한 부분이 회복되어 있기 때문에 그곳만을 집중 공격한다면 적도 파괴되지 않고 경험치를 계속해서 모을 수 있게 된다. 단 자신의 유니트도 공격을 받기 때문에 언제나 보급 유니트를 옆에 두고 싸워야만 한다.

다음 턴에는 치료가 되어 있기 때문에 이것을 반복하자

열심히 레벨을 올리면 이런 데이터를 만드는 것도 가능

주인공의 얼굴이 변한다!

어느 곳이라도 상관없으니 한 마을의 「status window(상황 윈도우)」에서 주인공의 데이터 표시중에 L+R+아래를 누르면서 스타트 버튼을 누르자. 그러면 등장하는 모든 인물의 얼굴이 나타나 주인공의 얼굴만을 선택하여 마음에 드는 얼굴로 바꿀 수 있다.

마을에 도착한다면 이 화면을 불러내어 L+R+아래를 누른채 스타트 버튼을 눌러보자

단 이 비법을 사용하게 되면 다시는 원래의 얼굴로 돌아올 수 없으므로 주의하지 않으면 안된다

또한 좋아하는 캐릭터의 화면에서 X+Y에서도, 그렇게 표시된 캐릭터가 주인공으로 활약하게 된다

크로노 트리거

크로노 트리거의 멀티 엔딩 대공개

엔딩은 통쾌한 것과 슬픈 것 등 여러가지가 준비되어 있다

악자인 타타가 용자가 되어 마왕을 쓰러뜨려가는 엔딩도 있다

이글을 읽고 있는 독자 여러분은 「크로노 트리거」가 멀티 엔딩 RPG라는 사실을 알고 계실런지? 이 게임에는 무려 20종류의 엔딩이 마련되어 있다. 중세에서 만난 꼬마 용자 타타가 혼자서 마왕을 쓰러뜨리기도 하며 마루와 루카가 서브 캐릭터의 평가를 하는 등 보통의 방법으로는 볼 수 없는 엔딩이 상당히 많이 준비되어 있다. 플레이어가 클리어한 이벤트에 따라 다른 엔딩을 볼 수 있는 것이다.

최종 보스인 라보스가 있는 곳까지는 쉽게 갈 수 있지만 라보스를 쓰러뜨리는 것만으로는 이 게임의 진짜 재미를 느꼈다고는 말할 수 없다.

엔딩 1 모두가 공룡인으로!?

에이라와 함께 협력하여 싸운 덕택으로 원시시대에서 전멸당했던 공룡인들. 그 공룡인들이 어떤 이유로 세계를 지배하게 된다는 엔딩이 있다. 크로노의 집, 리네의 광장 등 마을의 풍경은 언제나와 다름없다. 그러나 주인이

인간이 아닌 공룡인으로 변해 있는 것이다. 더우기 놀라운 것은 크로노의 어머니까지도 공룡인으로 변해 있는데… 너무나 기묘한 엔딩이 아닐수 없다.

어느 이벤트가 이 엔딩에 관련이 있는지는 알 수 없지만 공룡인들이 전멸했던 원시시대와 관련이 있는 것은 확실한 것같다.

크로노의 어머니도 공룡인으로!? 또한 크로노 자신도 공룡인이 되어 버렸다. 하지만 고양이 등 인간 이외의 동물들은 변함이 없다

난 이 도	3.5
기 묘 도	5
차 별 도	3

리네 광장에 있던 마을 사람들도 모두 공룡인으로…

레이스를 하고 있던 공룡인들은 인간이 되었다

말했기 때문에 알고 있을 것이다. 실은 이점은 엔딩만이 아니고 스텝롤에도 그 영향을 미치는 것으로 밝혀졌다. 그중에는 누들의 미니 드라마가 등장하기도 하고 서브 캐릭터가 전부 등장하는 장면이 연출되기도 하는 등, 여러가지 스텝롤이 구성되어 있다. 이것으로 여러번 플레이해도 질리지 않고 게임을 즐길 수 있는 것이다.

엔딩 2 스텝롤도 가지가지

언제나 잠을 자고 있는 누. 누는 미니 드라마에서 무엇을 보여줄 것인가?

스텝롤을 보는 것만으로도 이 게임은 할 만한 가치가 있다고 생각된다

그랜과 리온에게도 신세를 졌었는데 그들을 이곳에서 만나는 것은 너무나 반가운 일

죠니와의 바이크 시합이 생각날 것이다

최강의 라이벌 삼마신 - 그렇게 미웠던 삼마신의 비네가, 마요네, 소이소도 등장한다

난 이 도	3
드라마 도	4
차 별 도	5

여러가지 이벤트가 구성되어 있는 「크로노 트리거」. 이벤트 클리어에 의해서 엔딩이 변화하는 것은 이미 앞에서

엔딩 3 카에루와 마왕의 대결!!

라보스를 쓰러뜨린 후에 모두 루카의 집에서 휴식을 취하고 있는데… 그러나 카에루에게는 바로잡지 않으면 안될 일이 남아 있었다

중세에서 동료가 되었던 카에루를 모두들 알고 있을 것이다. 지금은 보기흉한 모습을 하고 있지만 이전에는 인간이었던 카에루. 마왕과 비

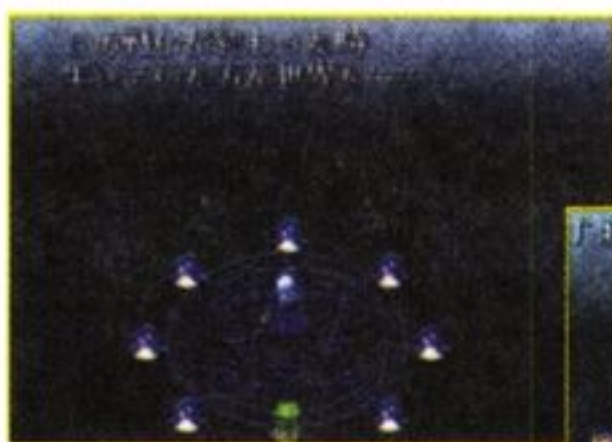
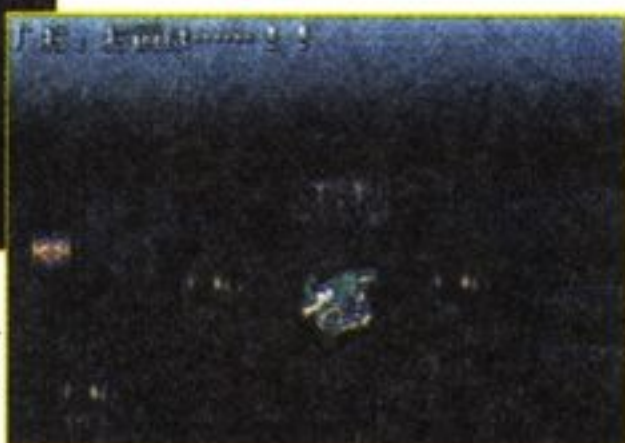
난 이 도	3
호 쾌 도	4
만 족 도	5

네가의 손에 의해서 개구리의 모습으로 변하였고, 그의 친구인 사이라스마저도 눈앞에서 살해당한 것이다. 때문에 마왕을 미워하는 마음은 그 누구보다도 강하며 그 때문에 라보스를 쓰러뜨린 후에 그 혼자서 단신으로 마왕성에 다시 들어간다라는 엔딩이 준비

마왕성 위에 세워져 있는 석상. 그리고 그 위에 보이는 그림자는…

되어 있는 것이다.

혹시라도 여기에서 마왕을 쓰러뜨린다면 카에루는 자신의 한을 풀고 인간으로 돌아갈 수 있을지도 모른다. 감동적인 엔딩을 체험해 보자.

마왕성 안에는 이전과 같은 모습으로 마왕이 기다리고 있다

이후에는 싸워서 이기는 것 뿐. 친구 용사 사이라스의 적을 쓰러뜨릴 수 있을지?

엔딩 4 로보의 운명적 만남

미래의 리네 광장

라보스를 쓰러뜨리고 타임 게이지를 이용해서 미래의 리네 광장으로 돌아온 로보

운명적 만남!?

크로노와 마루의 최초 만남때와 동일하다. 마르디아의 종 앞에서 여자 로보트와 만난다

과연 어떻게 전개될지?

리네 광장은 현대보다도 근대적으로 되어 있다

난 이 도	4
행 복 도	5
애 정 도	5

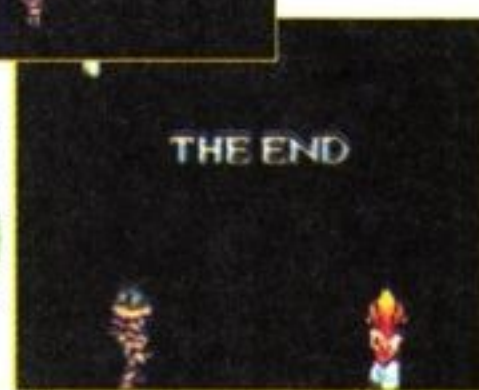
서기 2300년에 리네 광장이 있는 마르디아의 종 앞에서 로보는 어느 여자 로보트와 만난다는 행복한 무드가 가득 담겨져 있는 엔딩. 게임 스타트시의 현대에서 마르와 크로노가 만났던 것처럼 로보도 같은 장소에서 운명적인 만남을 체험하게 된다. 로보와 여자 로보트가 연결되어 많은 아이를 낳는 이상한(?) 장면이 있을 지도….

엔딩 5 마루와 루카가 평가를 내린다!

난 이 도	5
폭 소 도	4
험 악 도	3

루카와 마루의 이상적 남성상은 서로 다른 것같다

'the end'라는 글자가 나온 뒤 마루와 루카가 등장하여 나름대로 평가를 내리기 시작한다

라보스를 쓰러뜨린 후 마루와 루카 두사람이 이제까지 등장한 서브 캐릭터들을 평가하게 된다. 마루와 루카 두사람이 어떤 평가를 내릴 것인가 예측도 할 수 없다.

엔딩 6 마루의 선조는 카에루!?

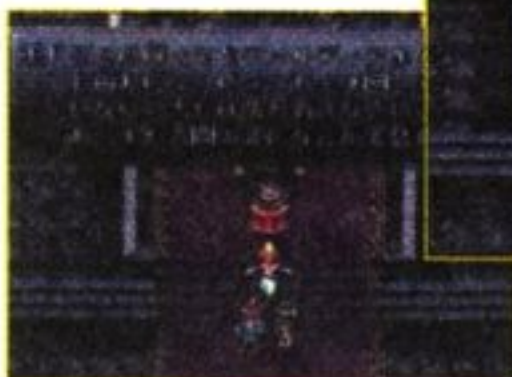
마루의 선조가 카에루였다는 충격적인 엔딩. 무사히 라보스를 쓰러뜨리고 현대로 돌아온 크로노와 마루. 하지만 돌아와 보면 마을 사람들과 가르디아왕의 모습이 이상하다. 이 일에 대해서 불신감을 가지게 된 마루. 그후에 공개되는 가르디아 왕가의 선조 기록 필름의 상영회에서 자신의 선조가 카에루였다는 것을 알게 된다.

여기에서 생각해보면 중세에서 서로 친했던 카에루와 마루의 선조인 리네는 카에루와 결혼을 하게 된다. 그렇기 때문에 가르디아 왕가에는 카에루의 피가 섞여 있는 것이다.

난 이 도	1
희 극 도	5
충 격 도	5

마을 사람들의 상태가 이상하다며 왕에게 말하는 마루. 그러나 가르디아 왕의 모습도 이상한데…

마루가 언제나 변장을 하고 있다고!? 대체 무슨 말을 하는 것인지…

가르디아왕과 마을의 사람들이 상태가 이상한 이유를 알았다

쾅! 리네 왕녀와 카에루가 결혼!?

모두 마루의 모습을 보고 변장을 하고 있다고 하는데… 어떻게 된 일이지!?

삼마신이 숨겨둔 3가지의 아이템

소이소

외법검사 소이소가 숨기고 있던 아이템은 천하의 명도 「소이소의 검2」이다. 공격력은 155로 소이소의 검보다 무려 112나 높다. 이 무기는 크로노만이 장비할 수 있다

소이소의 검2

마요네의 브레지어

마요네

섹시 다이너 마이트 마요네의 속옷 아이템이다. 마법 방어력도 5정도 올려주며 방어력도 막강해진다. 단 마요네가 여자였다면 문제는 없는데…

비네가

팬티… 그것도 비네가의 팬티이다. 듣는 것만으로도 역겹겠지만 방어력은 투구용의 아이템중에서 최강인 45. 단, 이 팬티를 쓰는 순간, 냄새 때문에 대혼란 상태가 되어 버린다

비네가의 팬티

삼마신에게서 아이템을 얻기 위해서는 에이라의 특기가 필요하다

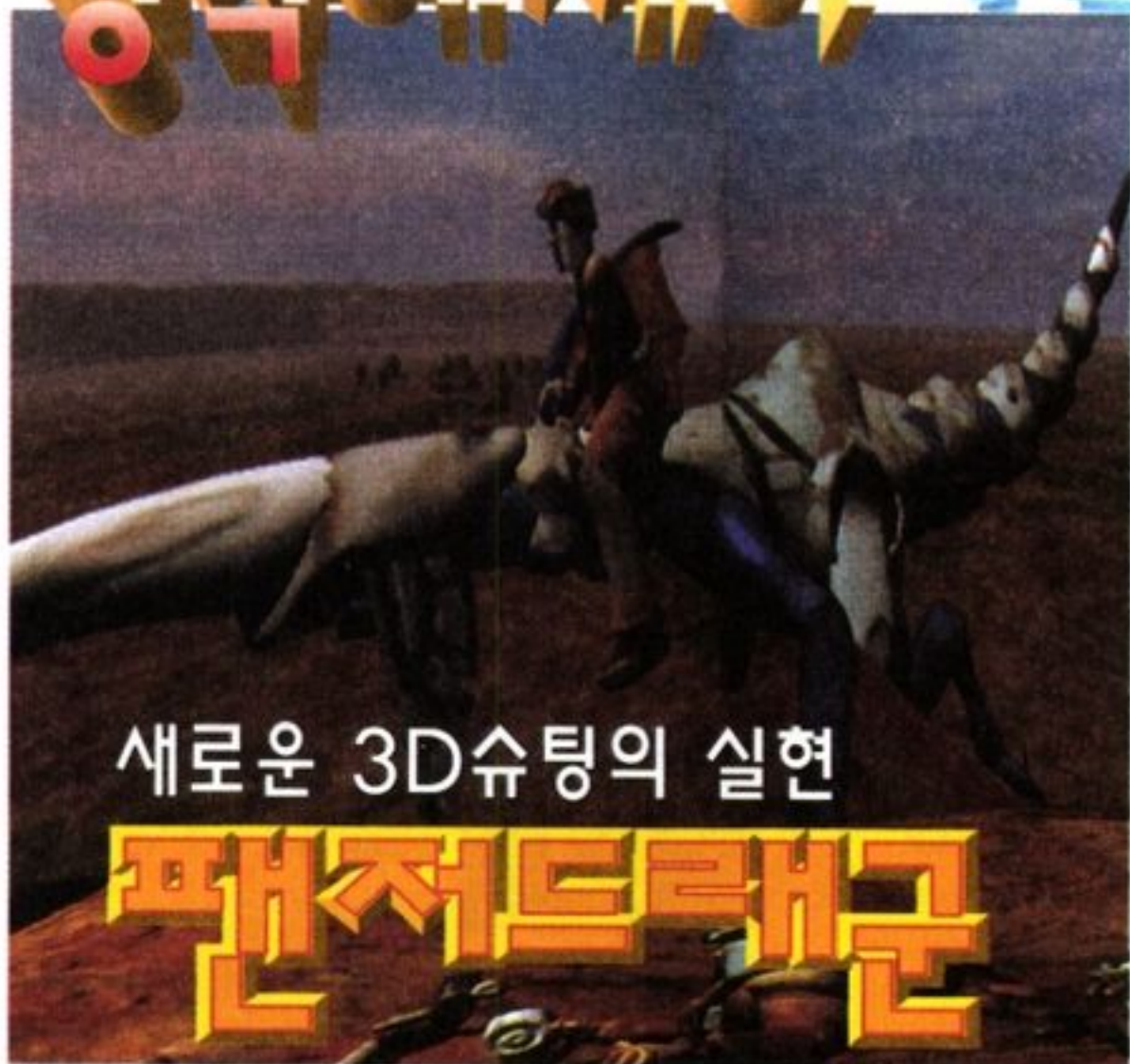
무적 상태로 게임을 시작한다!

크로노 트리거를 난이도가 어려워서 깨지 못하겠다고 말하시는 분들… 그러한 사람들에게 필요한 비법이 이것이 아닌가 생각했는데… 그것은 아닌 것같다. 그 이유는 이 비법을 사용하려면 한번 끝을 깨야만 하기 때문이다.

한번 엔딩을 보게되면 스타트시 윈도우에 또 하나의 윈도우가 나타나는데 그것이 바로 '강하게 뉴 게임을'이라는 윈도우이다. 이 윈도우로 게임을 시작하면 엔딩을 보았을 때의 레벨을 가지고 게임을 하게 된다. 이 방법을 이용하면 총 20종류나 되는 모든 엔딩을 손쉽게 볼 수 있다.

시간의 최후에서 모든 엔딩으로!!

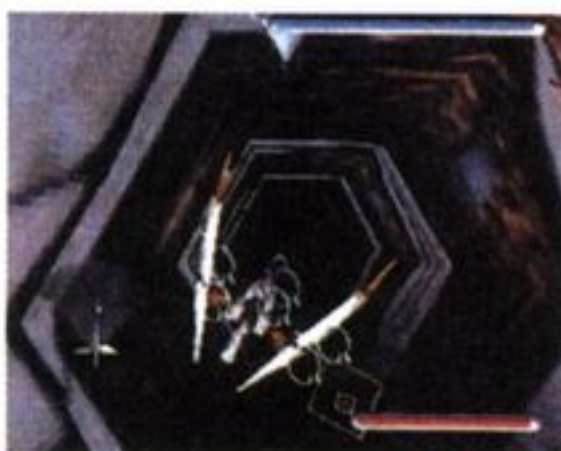
라보스가 있는 곳으로 통하는 시간의 끝이라는 바케츠 게이트. 이것은 사실 2주일후를 위해서 존재하는 것이다. 이 게이트를 사용하면 언제라도 라보스를 상대할 수 있으며 쓰러뜨린 타이밍에 따라 엔딩이 변화한다.

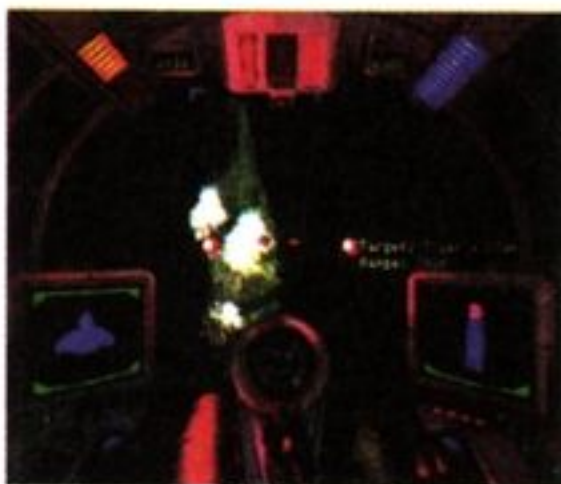
다양한 결말이 여러분을 기다린다!!

세가의 3D슈팅

「팬저 드래군」의 몇장 안되는 사진들을 본 후 '아, 깨끗하다'라는 느낌을 떨쳐버릴 수 없었다. 장르는 3D슈팅 게임으로 되어 있었는데 상당히 자유로운 시점을 가지고 있는 듯한 느낌이 마음에 든 것이

다. 사실 세가는 전통적으로 3D슈팅에서 강세를 보여오고 있었다. 최근에는 「버철화이터」 덕분에 대전 게임에서도 강세를 떨치고 있지만 사실 오랫동안 주력해 온 것은 3D 슈팅과 3D레이싱 게임이다. 물론 게임기 분야를 제외한 게임센터용 게임에서의 이야기다.

세가는 처음으로 본격적인 3D슈팅의 장을 연 「스페이스 해리어」를 비롯해서 체감게임 머신을 보급하는 시초가 되었다고 할 수 있는 「애프터 버너」와 360도 회전으로 유명한 R360 체감머신을 지원하는 「G-락」 등 다수의 인기 3D슈팅 게임을 만든 바 있다. 특히 애프터 버너는 아직까지도 사랑받는 3D슈팅의 대명사적인 존재로 버철 화이터 이전에는 세가를 대표하는 게임으로 손색이 없었다.

따라서 새로운 하드웨어를 보급하려는 세가의 야심만만한 계획으로 탄생한 이 새로운 3D슈팅 게임에 대해 관심을 가지지 않을 수 없었다.

3D슈팅 게임의 기원

3D슈팅 게임은 본래 비행기의 조종을 시뮬레이트하는 '플라이트 시뮬레이션'에서 기원하였다고 할 수 있다. 처음에는 단순히 많은 비용이 드는 비행기의 이륙, 비행, 착륙을 모의실험(시뮬레이션)으로 비용을 낮추어 비행사를 훈련하기 위해 탄생한 것이 플라이트 시뮬레이션이다.

그러나 전투기 조종사를 위해 타 전투기와의 전투모드를 추가하게 되었고 후에 컴퓨터의 보급으로 기타 복잡한 내용을 제거한 후 전투를 중심으로한 플라이트 시뮬레이션이 게임의 한 장르로 자리잡게 되었는데 이것이 '플라이트 시뮬레이션 게임'이다.

유명한 MS사의 '플라이트 시뮬레이터'시리즈를 비롯하여 「F-15스트라이크 이글」, 「팰콘」시리즈 등 다양한 비행기를 대상으로한 플라이트 시뮬레이션 게임들이 지금도 인기를 누리고 있다. 그런데 이런 종류의 게임에서는 필수적으로 현실감이나 입체감이 중요한데, 일반적인 2D방식으로는 제대로 비행 느낌을 표현할 수 없었기 때문에 폴리곤 개념을 이용한 3D방식이 이용되게 되었다.

그런데 이 장르가 게임으로 자리잡게 되면서 일반적인 유저들은(플라이트 시뮬레이션의 광적인 매니어를 제외한) 복잡한 제반설정...... 즉, 이륙이나 착륙 또는 무장선택이나 엔진 출력조절 등......을 생략하고 전투를 강화한 게임을 바라게 되었다.

실제로 일반적인 플라이트 시뮬레이션의 경우 이륙전에 임무에 관한 복잡한 브리핑을 받아야 하고, 비행기 임무에 맞는 무장선택을 해준 후에 비행기에 탑승하여 엔진출력을 조절하고 이륙절차에 따라 이륙해서 한참을 비행하여 작전지역에 도착, 몇분의 전투 후 임무를 달성하면 절차에 따라 귀환하여 착륙하는 패턴을 가지고 있는데 플라이트시뮬레이션의 경우 그 재미가 '리얼함'에 있는 것이지, '전투'에 있는 것은 아니기 때문에 전투가 이루어져도 시간적으로도 매우 짧고 적기도 불과 몇기에 불과한 것이다. 물론 이런 과정을 좋아하는 매

니어들도 많았지만 이런과정에 지루함을 느낀 유저들도 상당수 존재하게 되었다.

그래서 탄생한 것이 3D슈팅 게임인데 실제로 3D슈팅의 대표적인 게임이라 할수 있는 애프터버너의 경우 형식적인 이륙절차(유저는 구경만 하면 된다)후 공중에서 바로 게임이 시작된다. 그리고 특별한 미션 개념없이 수없이 달려드는 적의 전투기를 무한

대에 가까운 미사일과 발칸포로 일반적인 파괴를 계속하는 것이다. 제한된 미사일수와 기관총으로 몇기의 전투기를 상대하는 플라이트 시뮬레이션 게임과는 게임의 양상이 다르게 되는 것이다.

팬저드래군의 특이성

팬저드래군은 위의 두가지 구분중 후자에 속하는 게임이다. 전통적인 세가의 3D슈팅의 맥을 이었다고도 할 수 있는데 애프터버너나 스페이스 해리어의 분위기와 비슷한 면을 쉽게 느낄 수 있다.

그러나 팬저는 일반적인 후자의 개념과는 다른, 보다 새로운 모습을 보여주고 있다. 그것은 바로 양 '옆'과 '뒤'가 있다는 점이다(위와 아래가 없다는 점이 약간 아쉬운 점이다). 사실 일반적인 후자의 3D슈팅 게임은 진정한 3차원 게임이라기에는 무리가 있었다.

그것은 시점이 '앞'면 밖에 없었기 때문인데 플레이어는 게임기가 보여주는 전면의 시점만 응시하며 등장하는 적들을 부수기만 하면 그만 이었다. 물론 제한적으로 뒤나 옆의 캐릭터가 묘사되기도 하였지만 실제로 뒤를 보거나 옆면으로 공격하는 것이 불가능했기 때문에(레이더 상에서만 존재) 사방으로 적들과 싸우는 전자의 3D슈팅 게임에 비해 박진감이나 리얼함에서 상당한 차이를 느낄 수 밖에 없었다.

그러나 팬저는 플레이어의 시선을 양옆은 물론 뒤까지 돌리는 것이 가능하다. 이것은 앞쪽에서만 진행되던 게임의 진행을 양옆과 뒤쪽까지 확산시키는 효과를 가져왔으며 앞만 보고 싸우는 절름발이식의 지금까지 후자의 3D슈팅의 한계를 벗어났으면서도 화려한 그래픽과 연출은 지금까지의 3D슈팅게임중 최고라고 극찬받을 만한 수준을 지니고 있다.

즉 팬저는 후자의 3D슈팅의 확실한 슈팅성, 화려한 그래픽과 연출성을 유지하면서도 3차원적인 전투의 묘미를 살려낸 것이다!

3D슈팅의 새로운 가능성

오랫동안 게임을 해오면서 느끼는 것은 기존의 장르의 기본 개념을 깨는 것은 매우 어렵다는 사실이다. 대표적인 경우가 일본의 RPG같은 경우로 10년이 다되가는 「드래곤 퀘스트」시리즈의 방식이 아직도 일본의 많은 RPG에서 시스템적인 발전없이 그대로 사용되고 있다. 대전게임의 경우도 캡콤의 「스트리트 화이터2」에서 구축한 기본 개념이 이후의 수많은 대전게임에서 그대로 전해지고 있으며, 슈팅의 경우에는 그래픽만 화려해졌을 뿐 10년전의 게임과 달라진 점이 별로 없다.

이런 기본 개념을 깨는 일은 게임을 만드는 제작사에게나 그것을 받아들이는 유저들에게나 결코 쉬운 일은 아닌데 수많은 게임메이커가 기본 개념을 탈피하지 못하는 이유는 유저들이 예전에 방식에 익숙해져 있기 때문이다. 이런 현상은 게임 시스템의 발전을 저해하는 요소로 작용하는데 특히 게임기용이나 게임

센터용의 게임이 주류를 이루는 일본의 게임의 경우는 일정한 유저를 확보한 기존의 방식을 답습하기 마련이다(실제 게임 시스템적인 발전은 비교적 위험부담이 적은 PC 게임쪽에서 이루어지고 있다). 그런중에서 게임의 장르를 발전시켜나가는 것은 선구자적인 몇몇 게임의 공로라 할 수 있는데 작년에 코나미의 「파워풀 프로야구」에서 느꼈던 야구게임 '진화'의 감동을 팬저드래군에서 다시 느낄 수 있었다. 팬저드래군은 실로 오랫동안 풀리지 않고 남아있던 3D슈팅의 두가지 얼굴의 딜레마를 어느정도 해결한 '발전'한 게임이며 세가의 날로 발전하는 모습을 실감할 수 있는 좋은 게임이라 할 수 있겠다.

무엇을 차세대 게임기라고 하는가? 왜 새턴, 플레이 스테이션 게임기를 차세대 범주에 포함시키는 것일까? 사실 게이머들은 차세대라는 단어를 운운하면서도 정의는 내리지 못하고 있는 것이 현실이다. 앞으로 국내에서도 발매 조짐을 보이고 있는 차세대기에 대해 짚고 넘어가야할 부분들이 너무나 많은 것을 감지, 챔프는 차세대기는 무엇이며 기존의 16비트와 다른 점, 그리고 하드웨어적인 구조를 이해하기 쉽게 정리해 보았다.

1 퀴즈 하드웨어란 무언가?

하드웨어

일반적으로 하드웨어는 게임기 본체를 말하며 게임기외에도 컴퓨터 등의 전자계산기에서도 이렇게 부른다.

특징으로는 소프트를 바꿔줌에 따라 여러가지의 용도로 사용할 수 있다는 것. 게임에서는 소프트를 바꾸어 사용하면 슈팅게임이나 RPG게임 등을 즐길 수 있다. 바로 소프트를 교환하여 같은 하드에서도 다른 내용의 게임을 즐길 수 있는 것이다.

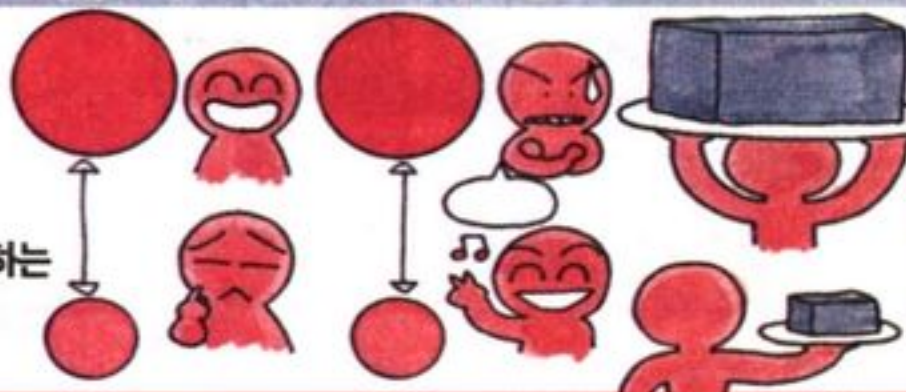
하드

프로그램을 움직이는 기계

소프트웨어

하드웨어와는 반대로 게임소프트를 가르키는 말로 소프트웨어 내부에 게임 내용의 데이터가 프로그램되어 있다. 이것을 게임기에서 읽어내는 것으로 게임을 하드에 연결하여 게임을 할 수 있도록 하는 것이다. 이것은 하드에 따라서 그 형태가 구분되며 사용하는 방법이나 하드의 성능에 따라 플로피디스켓, CD ROM, 휴카드 등의 형태로 변형된다.

2 퀴즈

비트는 무엇을 가르키는가?

용량과 처리능력의 단위

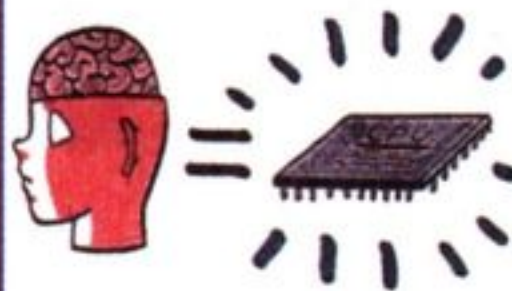
게임기의 구조를 알기전에…

비트수라는 것은 1과 0이라는 2개 종류의 정보로 구성된 컴퓨터의 최소 정보단위로 데이터용량이나 처리속도를 나타내는 단위이다. 예를들어 2비트 게임기 경우에는00, 01,10,11로 구성된 4개의 데이터를 처리하고 표현할 수 있다.

게임 세계에서는 이런 기초지식에 대해 알아두지 않으면 갈수록 알 수 없는 전문용어가 많기 때문에 여기서 이러한 용어중에서도 기초용어들을 알기 쉽게 설명해 보자.

알아두어야 할 게임기 용어

CPU

CPU는 컴퓨터 두뇌에 해당되는 부분으로 요리로 말하자면 CPU는 요리사에 해당되며 16비트의 CPU라면 한번에 16인분의 요리를 동시에 할 수 있다는 것을 나타낸다. 그리고 요리에는 재료가 필요한데 이 재료에 해당되는 것이 바로 그래픽, 문자 등의 수치데이터로 지금까지 소개한 32비트 차세대 게임기는 한번에 32개의 수치데이터를 처리할 수 있는 고속처리 게임기인 것이다.

ROM

ROM은 컴퓨터 프로그램중에도 사라져 버리면 곤란한 데이터를 넣어두는 부분을 가리킨다. 그렇지만 새로운 데이터는 ROM에 넣어두는 것이 불가능하다.

RAM

RAM도 ROM과 같이 데이터나 프로그램을 기억시켜 두는 장소를 말하지만, ROM과의 큰 차이점으로는 새로운

데이터를 쓰거나 지우는 것이 가능하다는 것이다. 게임 득점이나 상태표시나 패스워드 등 변해가는 데이터는 RAM이 처리한다.

발색수(發色數)

말그대로 한화면에서 몇종류의 색을 동시에 나타낼 수 있는지의 하드 성능을 나타낸다. 이 수가 많으면 많을 수록 사용되는 색깔도 다양하기 때문에 좀 더 리얼한 그래픽을 묘사할 수 있게 된다.

PCM음원

만들거나 입력하려는 음을 게임에서 원음에 가까운 형태로 낼 수 있도록 하는 것을 가르킨다. 최근 게임에는 이러한 방법으로 사용하는 것이 대부분으로 CD ROM에서도 이 방법을 쓰고 있다.

CPU는 게임기의 두뇌에 해당되는 부분

게임소프트를 보자

아래의 그림을 보면 게임소프트의 주요 부분을 간단히 비교 설명한 것으로 게임소프트에서 가장 중요한 것은 ROM부분이다. 여기에는 게임소프트의 생명과도 같은 매우 중요한 프로그램이나 데이터 등이 있기 때문이다. 기존의 카세트는 이외에도 RPG 등의 세이브 데이터를 기억하고 보존하기 위한 RAM팩이 있어 기억한 데이터는 RAM과 연결되어 있는 전지에서 전기를 공급하는 것으로 어느 정도 기간을 보존해 놓을 수 있었다.

하지만 기존의 카세트에 비해 차세대 게임기 소프트는 CD판 한장으로 CD가 데이터를 읽어내는 것으로 그 역할을 다하지만, 세이브 데이터를 보존시키기 위해서는 전용메모리 카드 등이 필요하게 된다. 그러나 그 만큼 소프트 가격이 싸지고 생산하기 쉽다는 등의 특징이 있다.

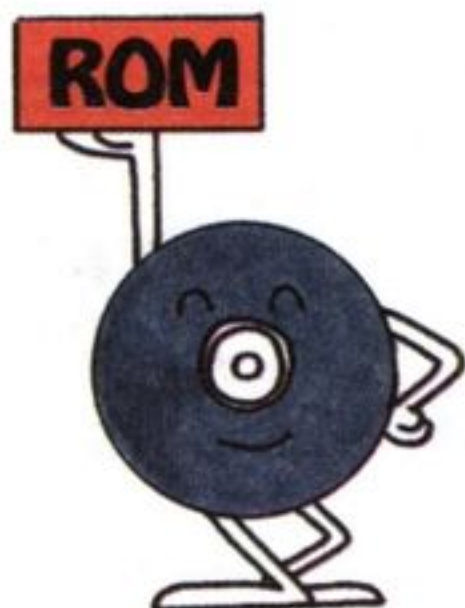
게임소프트를 비교해 보자.

게임기의 속은?

보통 게임기에는 사진과 같이 게임기판이 들어 있는데 그 안에는 CPU나 ROM 등의 기계가 가득차 있는데 사진에서 검정색을 띠는 것이 게임기판이다.

게임기의 중심은 CPU

차세대 게임기 성능은 하루가 다르게 바뀌어가고는 있지만 기본적으로 기존의 게임기와는 다를 것이 없다.

게임기는 두뇌에 해당하는 CPU 중심으로 되어 있다. 스위치를 켜면 CPU는 CD ROM를 움직이기 위해 프로그램을 기동시키고 작동된 소프트에서 데이터를 읽기시작하면 준비 완료다. 그리고 데이터를 기준으로 영상이나 음성 등을 출력장치를 통해 모니터나 스피커를 통해 흘려 내보낸다. 또 패드 등의 조작은 I/0(아이오)를 통해 CPU로 전달되고 화면에 그결과를 보여준다.

버철보이의 신시스템이란?

A 3D영상으로 게임화면 전체가 입체적으로 보인다.

B 텍스처매핑으로 초리얼한 폴리곤 영상을 가능케 하였다.

C 직접 손 등으로 화면 안의 물체를 만질 수 있는 게임기이다.

➜정답
정답은 A로 3차원 세계를 표현할 수 있는 시스템

뭘까?

PS · SS · ULTRA 64 · 3DO · VB · SUPER 32X · JAGUAR · PC-FX

***이 코너는 차세대기의 새로운 정보를 알려 드리는 코너로, 정보의 뜻을 지닌 인포메이션(INFORMATION)과 총 집결소를 의미하는 스테이션(STATION)을 합성하여『인포 스테이션』으로 명명한 정보의 집결지입니다.**

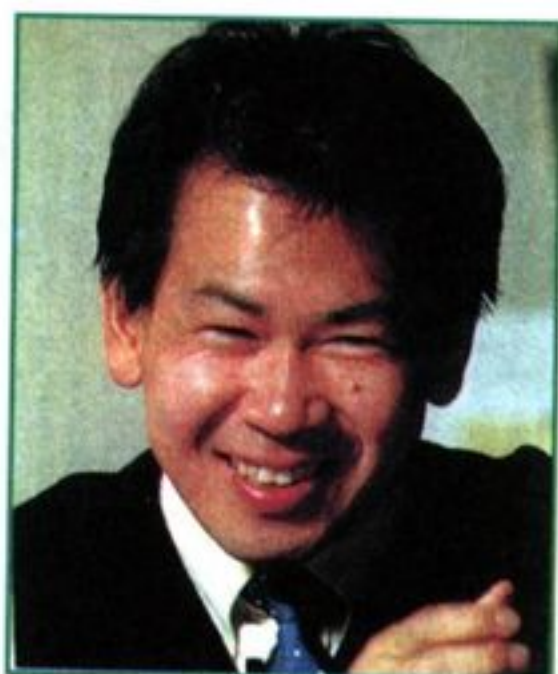
세가 새턴

『버철화이터 3』, 개발 착수

멀티미디어 진흥협회가 주최하는 최신 멀티미디어를 주제로 한 'MMA세미나'가 지난 2월 16일 개최되었다. 전체 3부로 나뉘어 진행된 이날 세미나에서 높은 관심을 모은 것은 바로 세가 AM2연의 스즈끼 부장과 GTV의 와타베씨의 대담이었다. "게임 제작 현황"이라는 주제를 놓고 벌어진 이 대담에서는『버철 화이터』 시리즈 개발 비화와『버철화이터 3』에 대한 이야기로 열기를 더해갔다.

"현재 개발에 착수한『3』은 바람에 나부끼는 옷이나 근육의 움직임, 실제의 질감 등『2』에서는 표현할 수 없었던 부분에 도전할 계획입니다"라고 밝혀 2에 사용되었던 MODEL 2가 아닌 새로운 '모델 MODEL 3'이 개발될지 모른다는 소문을 확인시켜 주었다.

또한 3에서는 일본 여성 캐릭터를 추가하여 세계 각국에 일본 여성의 모습을 보여 줄 계획이며, 2에서는 표현할 수 없었던 복싱 기술은 물론 태국의 무에타이 기술을 추가할 것이라고 밝혔다.

또한『버철 화이터』시리즈에서는 사람의 기술 이외의 무기는 사용하지 않을 것이라 말했다. 2의 배경 구상을 위해 중국을 여행하는 등 새로운 작품을 위해 세계 각국을 여행하는 스즈끼 부장은 이번 3을 위해 유럽은 물론 동남 아시아를 방문할 예정이라고 밝혀『버철화이터 3』에 대한 기대를 더욱 증가시켰다.

MMA세미나에 참석하여 열띤 대담을 펼친 AM2연의 스즈끼 부장

히타치, 하이 새턴 발매

새턴의 메인 CPU인 'SH-2'를 공급, CD플레이어 부분을 공동 개발해 온 히타치 전기가 2월 23일 멀티미디어 플레이어인『하이 새턴』을 발표하고 4월 1일부터 본격적인 판매에 들어갔다. 이 하이 새턴은 세가 새턴의 완전 호환기종이며 일본 빅터의『V 새턴』처럼 세가 새턴과 똑같은 기능만을 지닌 것이 아니라 하이 새턴만의 독특한 성능을 지니고 있는 것이 특징이다. 그 특징으로는 포토 CD의 재생 기능과 비디오 CD의 재생 기능이 본체에 표준 장비되어있다. 따라서 세가 새턴이나 V 새턴에서 포토 CD나 비디오 CD를 보기 위해서는 전용 어댑터를 본체에 접속해야 했지만 하이 새턴에서는 그런 불편함을 완전히 해소하고 있는 것이다. 또한 이번 하이 새턴의 발매 와 동시에 새턴 단자가 부착된 와이드 비디오와 새턴용 가라오케 유니트(MKU-1)도 함께 발매되었다. 그러나 세가 새턴의 버전업판이라 할 수 있는 이 하이 새턴의 가격은 현재 발매중인 세가 새턴이나 V 새턴보다 훨씬 비싼 64,800엔이어서 어느 정도 판매될지 관심을 모으고 있다. 또한 히타치에서는 하이 새턴 전용의 모뎀 개발에도 착수하였는데 아직 구체적인 사양이나 발매 시기는 미정이다.

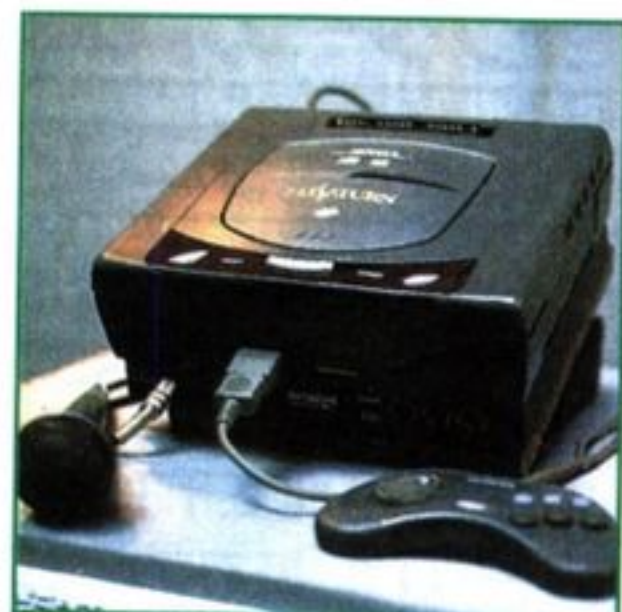
하이 새턴(MMP-1) 사양표

CPU	메 인	SH2(32비트 RISC프로세서)＊2
	사운드	68000
메모리 용량		워크RAM/합계 36메가비트
그래픽		동시발색수/1677만색
		CG성능/전용 하드웨어 탑재
사운드		PCM 32채널(FM 8채널 가능)
CD ROM	드라이브	멀티세션 대응, 인텔리전트 배속
	비디오 CD	전용 32비트 RISC칩 탑재
	포 토 CD	포토 CD 포토폴리오 대응
AV출력단자		비디오(S비디오)출력
본체 크기/중량		가로260mm×세로230mm×높이 83mm / 1.8kg

『하이 새턴』이라는 금색의 로고가 돋보인다. 본체는 V 새턴 보다 검은빛이 진해졌다

이것이 바로 새턴 단자

새턴 단자 부착의 20인치 와이드TV는 스테레오 타입과 모노럴 타입의 2종류가 있다.

전용 케이블을 사용하여 이 TV와 새턴 본체를 접속하면 새턴의 전원을 넣는 순간 자동적으로 TV의 전원이 들어오고 TV모드가 게임 모드로 변화한다. 이 와이드 TV와 전용 케이블은 세가 새턴과 V새턴에 모두 사용할 수 있다

가라오케 유니트 14,800엔으로 4월 1일 본체와 동시에 발매되었다.
하이 새턴에 접속하면 비디오 CD나 CDG 등 가라오케 소프트를 즐길 수 있다

포토 CD 포트폴리오 표준 탑재

정지 화면과 음성, 음악을 동시에 즐길 수 있을 뿐만 아니라 하이 새턴만의 특수한 화면 표시도 가능하다.

또한 하이 새턴은 최근 확정된 포토 CD의 표준 규격을 따르고 있어 이 규격에 맞춰 제작된 모든 소프트를 재생할 수 있다. 또한 3DO에서도 볼 수 없었던 소프트들도 재생할 수 있는 듯!

구형표시
하이 새턴만의 특수 기능. 사진의 구형에 맞춰 표시할 수 있다

편집기능
표시하는 순서를 임의로 설정한다. 이것도 하이 새턴만의 기능!

메뉴화면
화면 하부에 아이콘으로 표시되어 있다

빅터, 새턴용 비디오 CD 디코더 발매

빅터는 지난 3월 28일 『세가 새턴』과 『V 새턴』에 대응하는 새턴 전용 비디오 CD디코더를 발매했다.

『세가 새턴』과 『V 새턴』의 CD 플레이어는 CD ROM은 물론 음악용 CD와 CDG 재생을 위해 표준 대응되고 있으며 옵션 기능으로 포토 CD나 전자 출판(일렉트로닉 북)등에도 대응되어 있어 멀티미디어 기기로서 새턴을 즐기고 싶은 게이머들에게는 관심의 대상이 되고 있는 제품이다.

이 디코더는 새턴 후면에 있는 확장 단자에 꽂아 사용하는 것으로 이것을 사용하면 새턴에서도 비디오 CD가 재생 가능하며 704×480화면색의 정밀한 정지 화면 기능이 추가된 최신 규격의 비디오 CD Ver2.0을 사용하고 있다. 새턴용 비디오CD디코더는 이 버전 2.0에 완전 대응되고 있으며 종래의 1.0/1.1 버전의 소프트도 재생할 수 있다. 또한 새턴만의 특수한 기능이 추가되어 있다.

플레이백 기능, 중간 선택 기능 등을 사용할 수 있고 디코더 자체의 줌 재생 능력과 화면을 9분할하여 플래쉬를 재생하는 기능을 지니고 있다. 72Cm의 비디오 CD에 최대 74분 분량의 음성이 지원된 영상을 수록할 수 있는 새로운 미디어이다.

이것은 새턴 본체 뒷면에 있는 확장단자에 접속한다. 단 비디오 CD 표준 대응인 히타치의 『하이 새턴』에는 대응되지 않는다. 발매 가격은 19,800엔!

3기종 대응 조이스틱에 장착된 비밀 아이템은?!

전 게임기종의 주변기기들을 발매해 온 호리전기가 SFC와 MD에 접속 가능한 『화이팅 스틱 듀얼』에 이어 『플러스』를 발매하였다. MD용 콘트롤러를 새턴의 버철화이터에 대응되는 콘트롤러로써 사용 가능케 하는 것이 바로 '듀얼 전용 변환 케이블'이다. 설명서에 따르면 버철 화이터 이외의 소프트에는 대응되지 않고, 『듀얼』이외의 동작은 불가능하다. 그러나 새턴의 다른 소프트들을 이용하여 실험을 해 본 결과 소프트에 따라 가능 여부가 달라짐을 보여 주었다. MD용 패드를 애용하는 유저는 아래의 표를 꼭 읽어볼 것!

메가드라이브패드 대응표

소프트 이름	6버튼	3버튼
버철화이터	◎	◎
완차이 커넥션 (주1)	○	○
마작오공	◎	◎
미스트	◎	◎
타마	▲	▲
게일 레이서	×	×
진설 몽견관	×	×
클락 워크 나이트	◎	×
빅토리 골 (주2)	△	△
고타	△	△
패블비치 골프 링크	×	×
람포	◎	◎
상해 만리장성	×	×
아이돌 마작사 스치파이 스페셜	×	×

기호 내용

◎ : 문제 없음
○ : 일부에 불가능한 조작이 있지만 플레이하는데는 지장없음
△ : 기본적인 조작은 가능하지만 기능에 제약이 있어 플레이하기 어려운 경우 발생함
▲ : 조작상 큰 제약이 있어 플레이하는데 무리가 있음
× : 플레이 불가능
주1)버철공간에서의 조작 확인
주2)시점 변환에서 확인

화이팅 스틱 듀얼 플러스

제작사 : 호리전기
가 격 : 4,500엔

LR버튼은 없지만 새턴용 [버철 화이터] 전용 콘트롤러로써 사용 가능하다. 또한 모드 버튼은 R버튼을 사용한다

플레이 스테이션

소니, 어클레임과 정식 계약 체결

최근 유럽 시장 진출을 위한 소니 엔터테인먼트 유럽(SCEE)을 발족한 후 활발한 움직임을 보이고 있는 SCEA(소니 엔터테인먼트 아메리카)는 미국 어클레임사와 정식 계약을 체결하였다.

어클레임사는 현재 메이저 리그의 인기 선수인 프랜드 토마스가 감수를 담당하는 야구 게임, 『빅 하트 베이스볼』과 곧 공개될 영화와 동시에 개발중인 『배트맨 포 에버』, 영화 『에일리언』을 모티브로 한 3D 액션 게임인 『에일리언 트리로지』 등의 인기작들을 포함한 타이틀을 개발중에 있다. 그중에서도 『에일리언 트리로지』는 화면을 완성하여 발매 시기가 결정된 상태이다.

영화의 한장면을 연상시키는 『에일리언 트리로지』의 한 장면

세가 새턴용 『데이토나 USA』 완벽공개!

장르	레이싱
제작사	세가
가격	6,800엔
발매일	4월1일

『데이토나 USA』가 금년 봄 세가 새턴 최고의 소프트라는 사실은 그 누구도 부정할 수 없을 것이다.
또한 새턴의 모든 레이싱 게임을 생생하게 즐길 수 있는 레이싱 콘트롤러가 동시에 발매될 예정이어서 데이토나에 대한 관심을 더욱 고조시키고 있다.
3월 17일 현재 완성도 90%를 보이고 있으며 4월1일 100% 발매를 위해서 한창 디버깅 작업중에 있으며 아케이드 모드와 다른 여러가지 시스템이 추가되었다고 한다.

타이틀 오프닝도 아케이드용 그대로!!

새턴용도 아케이드용과 마찬가지로 타이틀 화면에서 아무것도 하고 있지 않으면 데이토나 광고 데모가 나오게 되어 있다. 그 광고의 내용은 플레이어의 자동차와 수십대의 다른 차들이 각 코스의 명소를 신나게 달리는 것. 카메라 앵글은 물론 컷 분할도 아케이드용을 완벽하게 재현하고 있다. 그리고 BGM으로는 너무나도 유명한 데이토나USA의 주제가가 나온다. 게임을 시작하기전에 이 화면들을 반드시 보도록 하자.

초급 나란히 달리고 있는 40대의 레이싱카. 그리고 카메라는 플레이어의 자동차 뒤로 회전하고 차례 차례 랭킹이 표시된다. 보기만해도 가슴이 뛰는데...

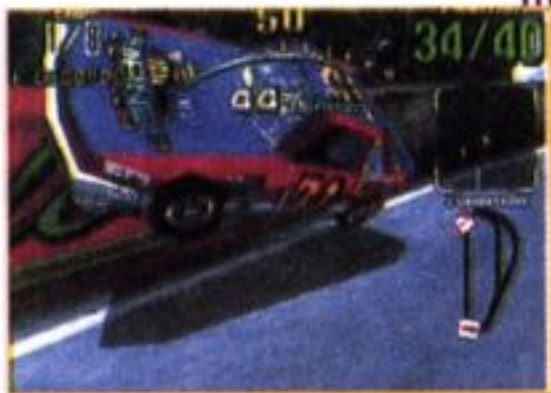
중급 20대의 레이싱카들이 브라키오 커브를 달려 박력의 시점1에서 티라노 터널로 돌입한다. 멋진 카메라 앵글이 돋보인다. 하늘에서 내려다 보는 시점이 호쾌하다

상급 페가서스 목장의 말옆을 통과하는 장면. 하늘을 날고 있는 갈매기가 춤추는 모습이 상쾌하다. 스타라이트 브리지를 달리는 자동차들을 카메라가 멋지게 비추고 있다

개발상황은 약70% 발매까지 세심한 조절이 계속된다!

개발상황은 2월 22일 약 70%정도, 3월17일 현재 90% 정도의 완성도를 보이고 있으며 그래픽도 완성에 가까우며 3종류의 코스를 달리 수 있게 만들어 졌다. 그 중에서도 가장 많은 신경을 쓰고 있는 것이 차체의 조작감각과 움직임이라고 한다. 2월에 조작 실험을 해 본 결과 조작 감각은 아케이드용과 비교하여 드리프트 감각이 다르다는 점 등, 조금 이상한 부분들이 있었지만 현재 마지막 디버깅 작업을 통해

드리프트 등 조작 감각의 조정이 계속되고 있다

그러한 부분들을 제로화하고 있어 크게 걱정할 필요는 없다.

최종적으로는 아케이드용에서 사용되었던 테크닉이 그대로 사용될 전망이다

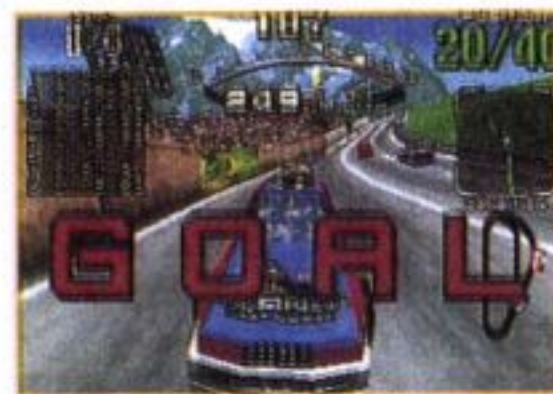
플레이 시점은 4종류로 확정

어느 시점이라도 대박력을 연출한다!

몇차례의 개발 단계에서 변경된 점이 바로 VR시점. 그러나 최종적으로는 아케이드용과 거의 같은 4개의 시점이 되는 것으로 확정되었다.

개발 단계에서는 'VR5'라는 정상 시점이 존재했었지만 새턴용에는 결국 이 시점이 들어가지 않게 되었다. AM2연에서도 '이전의 레이스 게임과도 같은 재미'라는 점에서 최후까지 검토가 계속되고 있기 때문에 혹시 비법이라는 방법을 통해 삽입될지도 모른다. 어쨌든 현재 상황으로는 아케이드와 똑같은 시점만이 존재한다. 여러가지 시점으로 즐겁게 즐겨보자!

네임 엔트리

코스를 주파하여 골인한 후에 타임이 좋으면 네임 엔트리 화면으로 들어간다. 이것도 아케이드용과 거의 같다. 선택한 단어를 읽어주는 것까지 똑같다.

골인을 하면...

클리어 타임이 TOP20안에 들게 되면 네임 엔트리가 가능하다. 이름을 넣는 순간부터 당신의 기록은 랭킹에 표시된다

새턴용『데이토나USA』의 완성도를 추적!!

우선 새턴용 데이토나USA의 화면 사진을 통해서 기본 시스템을 파악해 보자. 그러면 아케이드용 그대로의 새턴용 데이토나USA를 느낄 수 있을 것이며 옵션이나 추가 요소가 존재하는 것은 틀림없다. 그럼, 여기서 모두가 궁금해하는 추가 요소중 리플레이에 대해서 소개하겠다.

초급은 롤링 스타트다!

이전에도 소개되었던 대로 초급은 오버 고속 스피드 모드로 돼어었기 때문에 달리면서 출발하는 롤링 스타트로 구성돼 있다. 300km/h로 스타트 라인을 통과하여 그 스피드로 달리는 코스이다.

오리지널 그대로의 스타트 화면에 그 유명한 데이토나의 음악이 흐르는 코스이다.

시작하기전의 카메라 앵글도 똑같다.

높게 울려 퍼지는 BGM을 뒤로 한 채 스크롤 메시지가 흘러나온다

최고속에 가까운 스피드로 스타트! 스타트 조금전부터 시점이 변경된다

중,상급은 젠틀맨 스타트!

중급과 상급은 스타트 램프와 함께 시작하는 통상 스타트로 되어있다.

화면 사진은 이번에 최초로 공개되는 것으로 스타트 직전에 램프가 회전하는 점과 적색 램프가 되었다가 후에 램프가 청색으로 되는 세심한 부분까지도 재현되어 있다. 연속화면 사진을 보면 잘 알 수 있을 것이다.

카메라 시점에 대응하여 램프가 회전하여 다가온다

상급은 스타 라이트 브리지 위에서. 이후에 램프의 색상이 바뀐다

스타트 램프가 회전해 온다!

멀리 하늘에서부터 다가오는 스타트 램프. 이런 점까지 완벽하게 재현하고 있다

2대의 머신중에서 선택한다!!

코스 선택이 끝나면 다음은 차를 선택하는 선택 화면이 나온다.차체가 부드럽게 회전하는 2대의 차가 아케이드용과 똑같은 느낌으로 구성되어 있다. 오토매틱 자동차를 선택하면 본네트가 청색인 차, 매뉴얼 자동차를 선택하면 본네트가 황색인 차가 선택된다.

기어 시프트를 하지 않아도 되는 오토메틱 차. 초보자 용이다

MT차는 기술이 필요하지만 최고 속도가 AT 차보다 빠르다

데이토나USA의 3가지 코스 완전 해석!!

데이토나USA라고 한다면 역시 다른 레이싱과는 비교되지 않는 코스에 그 즐거움이 있다고 할 수 있다. 현재 최상의 상황을 만들기 위한 마지막 디버깅 작업을 하고 있는 데이토나USA의 3가지 코스와 그 명소를 추적해 보자.

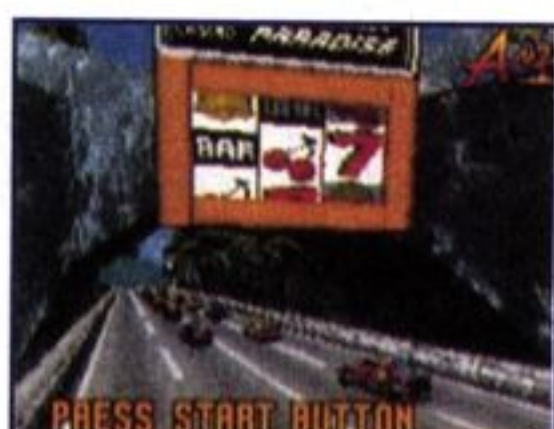
초급 코스 / 777스피드 웨이

전체거리 : 1,560M
총 주회수 : 8주
엔트리 대수 : 40대

목표 랩 타임 : 17초대
목표 골 타임 : 2분 30초대

코스 해설

마을 전체가 거대한 도박장인 라스베가스에 이 스리세븐 스피드 웨이가 설치되어 있다. 코스의 요소요소에는 카지노의 간판이 늘어서 있는 굉장히 화려한 서키트장이다. 난코스도 적기 때문에 초급 코스다운 맛을 느낄 수 있을 것이다.

셔플 우드
셔플의 숲. 긴 직선이지만 대단히 많은 차들이 셔플(크래쉬!?)하는 무서운 곳이다. 슬로트에 대비하자

목표는 777!
확실히 말하자면 BAR를 노릴 필요가 없다. 7쪽이 숫자의 색도 눈에 띄고 버튼을 누르기도 편하기 때문이다

빌리아드 크래쉬
이 코스에서는 가장 심한 급커브 코스. 초급 주행에서 드리프트 주행이 요구되는 것은 이 코스뿐이다. 눈을 깜박이는 남자의 간판을 감속 포인트로 이용하자

매혹의 밀리언 슬로트
이것은 단지 멋으로 있는 것이 아니라 플레이어가 버튼을 누르는 것에 의해서 멈추게 되어있다. 멋있게 777을 만든다면 10초가 증가하고, BAR르 맞추어도 5초가 증가된다

엑셀은 밟고 있는 그대로 롤링 스타트!!

3개의 코스중, 초급 코스만이 롤링 스타트로 코스가 시작된다. 게임은 최종코스를 돌고 있는 도중부터 시작하지만 스타트 지점까지는 핸들조작이 불가능하다. 엑셀을 끝까지 밟고 달려나가자!!

오토매틱 차라면 단지 엑셀을 밟는 것만으로도 상관이 없다. 매뉴얼 차라도 엑셀을 최대한으로 밟으며 시작하면 된다. 단 기어를 4단에 놓는 일을 잊어서는 안된다

중급코스 / 다이노사우루스 캐니언

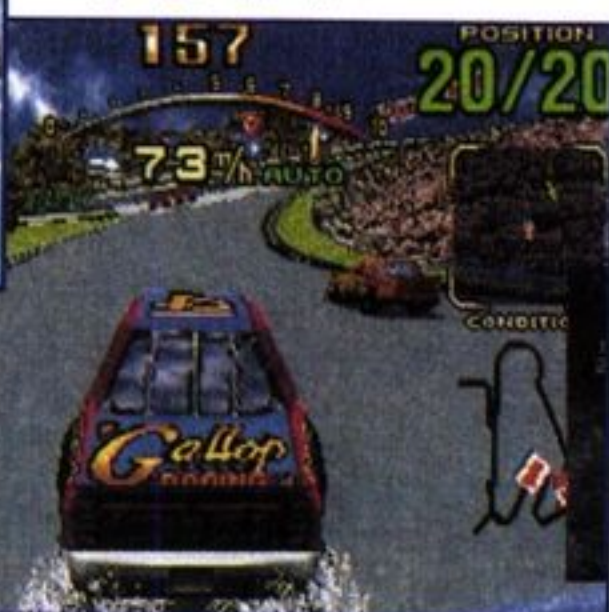
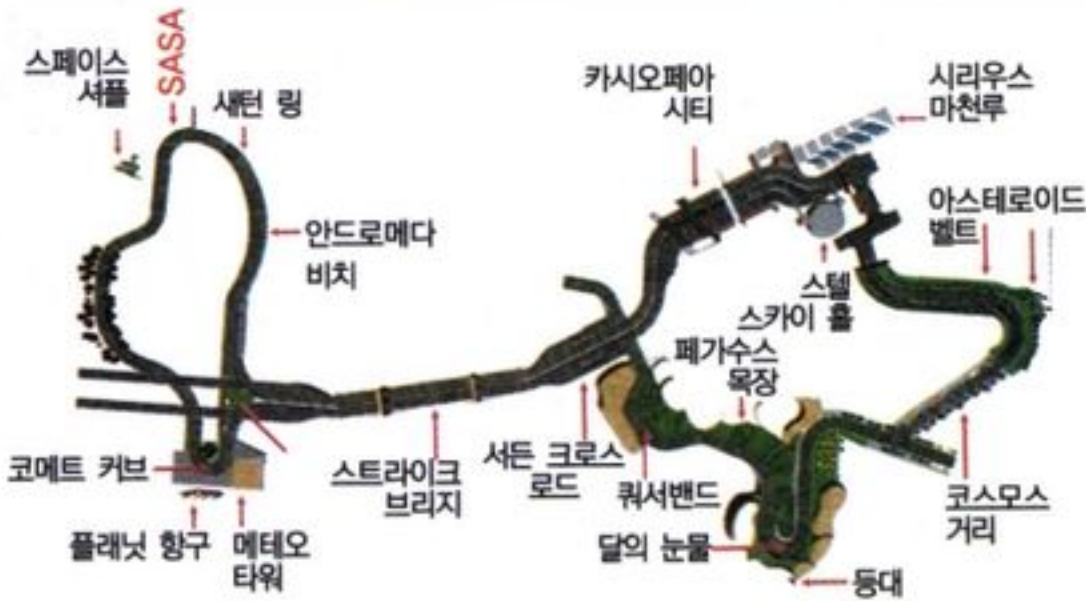
전체거리 : 3,808M
총 주회수 : 4주
엔트리 대수 : 20대

목표 랩 타임 : 46초대
목표 골 타임 : 3분10초대

코스해설

깊은 계곡을 지나 공원을 이용하여 만들어진 코스. 이 계곡의 원래 이름은 호리 캐니언이었지만 도로 공사중에 발견된 거대한 공룡의 화석에 의해서 다이노사이루스 캐니언으로 불리우게 되었다. 상당히 테크니컬한 코스이다.

터널 - 티라노 터널
아슬아슬하게 안으로 뚫고 그대로 터널로 진입한다. 터널안에서는 왼쪽으로 붙어있으면 커브하기 쉽다

삼단의 갈림길 - 트리케라 로드
이 이름은 트리케라톱스의 3개의 뿔에서 따온 이름이다

상급코스 / 시 사이드 스트리트 갤럭시

전체거리 : 7,920M
총 주회수: 2주
엔트리 대수: 30대

목표 랩 타임: 1분 45초
목표 골 타임: 3분 40초

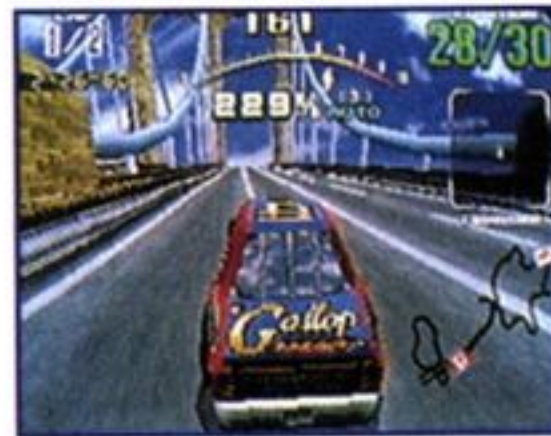
코스 해설

스타라이트 브리지에서 스타트하여 오리온 베이의 관광 명소를 통과하는 대 레이스. 해안선을 따라서 달리고 멋있게 우승하면 그 상품으로는 스페이스 셔틀을 타고서 달까지 가는 것같다. 코스도 길지만 상품의 스케일도 대단하다.

GENTLEMEN START YOUR ENGINES

카시오페아 시티
공유 도로를 달리고 있는 것처럼 보이지만 육교의 아래를 달리고 있는 것이다. 도로를 넘어 달리면 빨리 달릴 수 있다

등대앞의 커브 - 달의 눈물
매뉴얼 차라면 3속으로 떨어뜨려야 한다. 안쪽으로 들어가서 그대로 달려 나가자

큰 커브 - 새턴 링
이 완만한 커브는 SASA앞의 급커브에 이르기 전에 통과하는 전초기지 정도의 단순한 커브이다. 빨리 감속하지 않으면 벽에 부딪히게 된다

스타라이트 브리지
도로가 교차하는 포인트에 이 이름이 붙어 있다. 충분히 감속한 상태이기 때문에 특별히 주의할 일은 없다

퀘서밴드
초원에서 뛰어다니는 말들을 본 후에 갈매기가 보이는 해안선의 커브로 돌입한다

우주사업의 최첨단!? SASA라는 것은?

SASA는 'Sega Aeronautics and Space Administration'의 약자이다. 바로 '세가 항공 우주국'이라는 이야기인데, 이 레이스의 상품이 달 여행 티켓이기 때문에 스폰서로 되어 있는 것일까?

급커브이기 때문에 찬찬히 보고 있을 여유가 없는 것이 유감이다

새턴용 데이토나 USA, 리플레이 모드는 들어있는가?

데이토나USA를 제외한 『릿지레이서』와 『버철레이싱』에 들어 있었던 리플레이 모드는 『데이토나USA』에 들어갈 예정인가?라는 질문에 세가측 AM2연은 "어떠한 내용으로 어느 정도의 길이로 들어갈 것인지는 아직 결정하지 못했지만 리플레이 모드는 들어갈 방향으로 검토중입니다"라고 밝혔다.

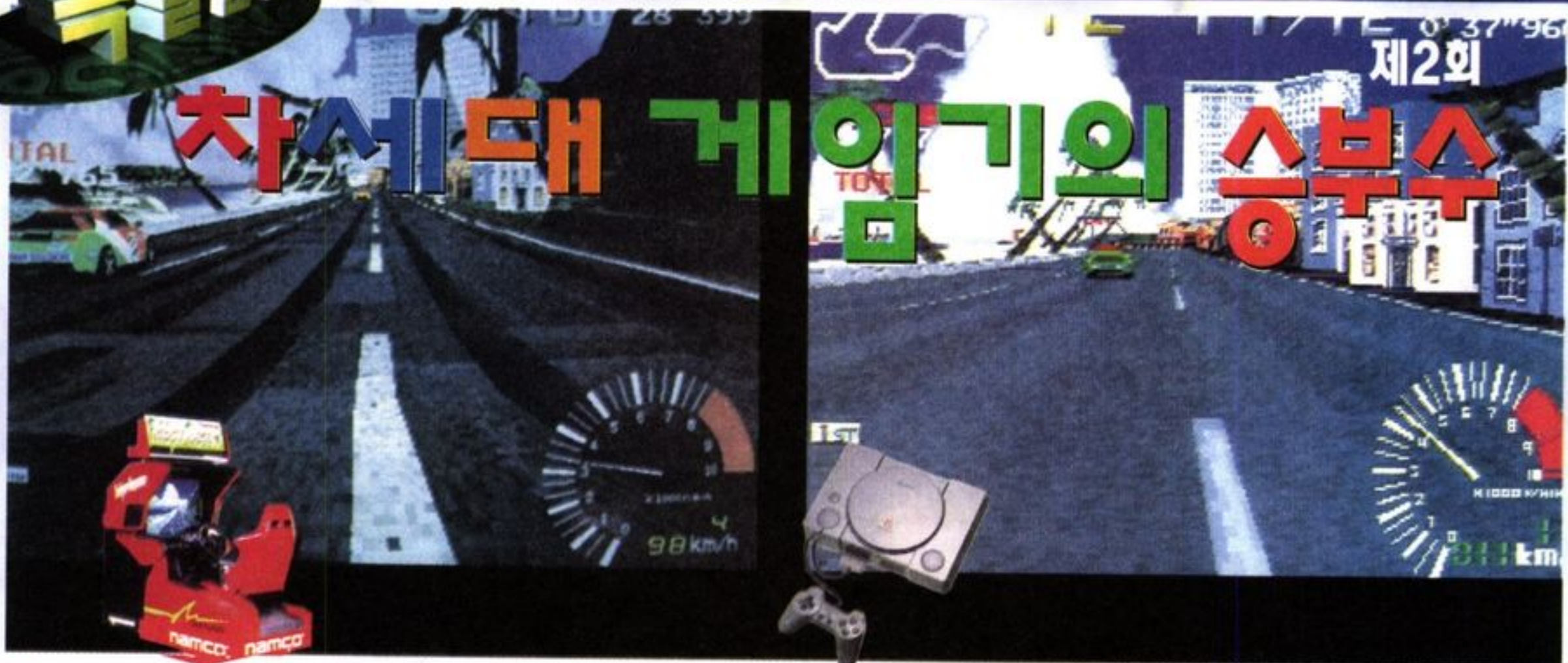
"실제로 리플레이 모드는 아케이드용에 없는 것으로 플레이 스테이션의 릿지 레이서를 생각한다면 상당히 부러운 기능이여서 AM2연에서도 그 점을 신중하게 검토중이며 들어가는 쪽으로 확정되어 작업중입니다. 더우기 에디트 모드를 이용한 자신만의 차를 만들 수도 있습니다.

물론 차체를 완전히 바꾼다던가 하는 것이 아니라 칼라링을 마음대로 할 수 있습니다(칼라의 수는 8종류로 물색, 핑크, 흑, 녹, 황, 청, 적, 오렌지 중에서 자동차를 선택할 수 있다)."

오프닝시와는 다른 리플레이가 재현될지도!?

특별진단

차세대 게임기의 승부수

제2회

●릿지 레이서 - 아케이드용 〈가격 : 3분에 300원(일본:200엔)〉
거대한 기기에 들어가 핸들을 잡고 게임을 시작하면 순식간에 카 레이서가 된 듯한 착각을! 플레이어의 눈앞에 전개되는 모니터의 영상과 좌우에서 울리는 생생한 사운드가 종합적인 상승효과를 불러 일으켜 레이싱 그 자체에 압도당한다

●릿지레이서 - 플레이 스테이션용 (5,800엔)
아케이드용에서는 30회도 플레이할 수 있는 가격으로 발매되어 더욱 인기를 모으고 있다. 또한 그래픽, 게임의 분위기 등이 아케이드용과 동등한 정도로 재현되어 있다. 단,,별도로 판매되는 콘트롤러인 '네지콘'을 사용해도 아케이드용의 플레이 환경에는 미치지 못한다는 점이 좀 아쉽다

아름다운 그래픽 +α가 바로 차세대기 승부의 조건!

게임 관계자들 사이에는 차세대기하면 무엇보다도 '16비트 게임기들보다 월등한 그래픽'이라는 공통된 하나의 인식을 가지고 있다. 물론 이런 상식이 통용될 정도로 방대한 정보, 즉 풍부한 색수, 치밀한 그래픽, 생생한 캐릭터의 움직임 등이 화면을 통해 흘러나오고 있는 것이다. 단 한장의 화면 사진만으로도 마치 실사처럼 압도적인 정보가 담겨져 있다. 또한 다양한 정보로 아름다운 그래픽을 실현한 차세대기에 게임 유저가 이끌리는 것은 당연한 일이며 그래픽이 아름답다는 그 자체만으로도 게임기의 중요한 의미를 가지고 있다.

위의 사진은 남코사의 「릿지 레이서」로 아케이드용과 플레이 스테이션용이다. 이 게임은 본체와 동시에 발매되어 플레이 스테이션의 운명을 쥐고 있다고 일컬어질 정도로 주목받는 소프트웨어이다. 두 기종 사이에 다소의 차이는 있지만 그래픽의 이식도는 거의 완벽에 가깝다. 물론 이 '완벽'이라는 말은 아케이드용과 큰 차이가 없음을 의미하는 것이다.

「릿지 레이서」는 종래 레이싱 게임의 스타일을 답습하고 있으며 한층 더 고전적인 레이싱 게임이다. 게임의 조작성, 시스템면에는 새로운 요소가 적지 않지만 실제 차를 운전하는 시스템은 그대로 남아 있어 고전적인 분위기를 더해주고 있다. 그러나 폴리곤과 텍스처 매핑 등을 이용하여 묘사된 코스나 배경 그래픽은 질적으로나 양적으로 압도적인 정보를 담고 있어 고전과 미래가 공존하고 있음을 보여준다.

「릿지 레이서」뿐만 아니라 아케이드용에서 다른 기종으로 이식되는 게임들은 아케이드에서 발매되었다는 사실만으로도 유저들에게 상당한 영향력을 끼치지만 모든 아케이드 이식 게임들이 유저들에게 어필하는 것은 아니다. 다양한 게임의 정보들이 범람하는 지금, 게임 센터라는 열린 공간에서 제공되고 있다는 사실만으로는 '게임센터의 게임' 정도로 밖에 인식되지 않는다. 즉 아케이드 게임의 본질적인 부분, 3분에 100엔(혹은 그 두배)이상의 오락정보가치가 있기 때문에 아케이드 게임으로도 충분히 정보를 얻을 수 있는 것이다.

리얼타임으로 투입하는 100엔이라는 동전은 유저가 게임을 판단하는 엄격한 기준면에서 보면 중고 시장이라는 돌파구가 있는 가정용 게임기 소프트웨어에 지불하는 5,000엔과 동등한 가치가 있다고 생각할 수 있다. 현재 게임 유저들은 그 정도의 판단능력을 지니고 있으며 아케이드 개발자들도 그 사실을 이해하고 있기 때문에 어느면에서 보면 가정용 게임 제작보다 더욱 어려운 환경에 처해있다고 할 수 있다. 따라서 단지 그래픽이 아름다워졌다고 해서 게임의 질 자체가 한 단계 높아졌다고 생각하는 것은 큰 착각이다. 아무리 화려하고 풍부한 정보량을 느끼게 해주는 게임이라 하더라도 그 정보가 어떤 방면으로 활용되고 있는가가 게임 유저의 중요한 판단기준이 된다. 「릿지 레이서」의 경우, 아름다운 그래픽뿐만 아니라 그 이상으로 리얼하고 뛰어난 승차감각을 지니고 있음을 놓쳐서는 안된다.

아케이드 게임이든 가정용 게임이든 그래픽은 더욱 정보량을 증가시켜 나갈 것임에는 틀림없다. 그러나 현재의 게임 유저들은 겉모습과 내용이 일치하고 있는지 아닌지를 엄격하게 판단하는 능력을 지니고 있음을 명심해야 할 것이다.

세가 새턴의 광고에는 "64비트급"이라는 문구가 사용되고 있는데, 게임 초보자나 매니어가 아닌 유저들은 이해할 수 없는 말로 과연 어느 정도의 광고 효과가 있는지는 의문이다. 좀 과장해서 말하자면 처리비트수가 크면 클수록 게임을 더욱 재미있게 즐길 수 있다라고 유저들에게 알리고 싶은 세가사의 의도가 담겨져 있을 지도 모른다.

그러나 잘 생각해 보면 결코 비트수가 게임의 재미와 비례한다고는 말할 수 없다. 문제는 바로 하드웨어에서 작동되는 프로그램, 즉 게임의 질이라 할 수 있다.

닌텐도의 패밀리가 실질적인 막을 올린 가정용 게임기의 역사는 처리비트수가 커짐에 따라 더욱 아름다워지고 대용량화되었다. 가정용 게임기도 버젓한 컴퓨터인 이상 처리능력이 높아지면 처리할 수 있는 프로그램도 복잡화되어 가는 것은 당연한 일이다. 차세대기에서는 RISC칩을 메인 CPU로 채택하여 간략화된 명령으로 크고 복잡한 프로그램을 처리할 수 있게 되었다. 엄밀히 말하면 정확하다고는 할 수 없지만 대체로 '처리비트수의 증가 = 하드웨어의 성능 향상'이라는 공식이 성립하고 있다.

그러나 앞에서도 말했지만 처리비트수가 게임의 질, 그 자체를 끌어올린다고 하는 것은 큰 오해이다.

드래곤 퀘스트IV/에닉스
그래픽 그 자체는 「I」, 「II」과 거의 변함없지만 시스템을 철저하게 세이프 업시켰고 자동 전투 시스템을 도입하였다. 참가하고 있는 멤버와 상황에 따라 자동적으로 전투 패턴이 변화하는 프로그램을 조작하는 것은 패미컴에서는 그리 쉬운 일은 아니었다

것이라 할 수 있다. 마스터 시스템도 소프트웨어의 카드화, FM 음원의 탑재 등을 개선해 왔지만 예나 지금이나 여전히 하드웨어에 편중되어 있음을 볼 수 있다. 이 두 하드웨어 모두 다양한 시도의 흔적을 찾아볼 수 있는 많은 명작들이 있다.

비트수와 게임 소프트웨어의 변화
8비트

닌텐도:패밀리 컴퓨터
세 가:마스터 시스템

지금 생각해보면 그 당시의 하드웨어는 매우 빈약했지만 어느 면에서는 다시 살펴볼 가치가 있는 게임기이다. 패미컴은 점점 비대화되어가는 용량에 맞춰 하드웨어를 손보지 않고 소프트웨어 기판을 버전 업하여 지원했던 것이다. 이러한 설계착상이야말로 닌텐도의 진면목을 보여주는

켈 너글/남코
캐릭터의 움직이 부드럽다. 콘트롤러의 버튼이 적기 때문에 기술의 종류가 그다지 많지 않았지만 「버철화이터」와 동일한 개념이 시도되었음을 알 수 있다

16비트

스트리트 화이터II/캡콤
그래픽의 이식은 물론 조작 감각의 재현에도 중점을 두었다

화이널 환타지VI/스퀘어
이것이 과연 슈퍼패미컴의 그래픽일까?하는 의문이 들 정도로 아름다운 그래픽을 실현한 게임. 표현 방법, 데이터 압축률, 그래픽 등이 매우 뛰어난 게임이다

드라이브도 CPU면에서는 그다지 나쁘지 않았지만 영상과 음성의 표현력이 빈약하여 불균형적인 기기였다

닌텐도:슈퍼패미컴
세 가:메가 드라이브

차세대기가 발매된 현시점에서 생각해 보면 슈퍼패미컴이나 메가 드라이브는 그저 중간 단계의 어중간한 하드웨어였다고 말할 수 있다. 슈퍼패미컴은 패미컴을 그래픽면에서 강화시킨 하드웨어이지 연산처리 속도 자체가 급속하게 빨라진 것은 아니었고 게임을 만드는 노력에 있어서도 거의 패미컴과 변함없었다는 개발자들도 적지 않았다. 아직까지도 높은 점유율을 지닌 하드웨어이지만 8비트 게임기와 차세대기의 과도기적인 기기였다고 볼 수 있다. 메가

32비트

소 니:플레이 스테이션
세 가:세가 새턴
3 D O:리얼(마쓰시타), 트라이(산요)

표현력, 처리 능력면에서 현재 가장 뛰어난 기기. 슈퍼패미컴, 메가 드라이브에서는 볼 수 없었던 다양한 소재들의 게임을 탄생시킬 정도로 높은 성능을 지니고 있다. 게임 제작사들과 개발자들이 과연 어떤 소프트웨어를 개발해 내느냐가 관심의 초점이 되고 있다.

버철화이터/세가
액션, 즉 '상황에 따라 움직이는 인간'이라는 하나의 개념을 세운 게임. 이전의 「스트리트 화이터」와는 차원이 전혀 다른 액션 게임이다

파라오의 봉인/아스크 강담사
3D의 필드를 무대로 한 롤플레잉 게임의 견본. 피라미드의 좁은 통로를 진행하여 적을 쓰러뜨리면서 봉인의 수수께끼를 풀어간다라는 상황이 설정되어있다. 적의 움직임과 분위기 창조에는 성공했지만 맵 디자인이나 시스템은 종래 롤플레잉 게임과 변함없다

A.IV/아트딩크
메인 게임 그 자체는 16비트에서도 가능하다. 그러나 차창 모드는 32비트기의 표현력으로만 가능한 것이다. 「버철화이터」와 견줄 만한 소프트웨어중의 하나이다

위에서 보았듯이 확실히 8, 16, 32비트기기에 따라 그래픽이 훨씬 아름다워졌음을 알 수 있다. 그러나 때때로 32비트기보다 8비트기의 게임들이 훨씬 뛰어난 경우도 찾아볼 수 있다. 패미컴에서 발매된 「켈 너글」(남코)은 그래픽면에서는 8비트의 수준이지만 기술의 타이밍이라는 개념이 도입된 시스템은 「버철화이터」와 비교해도 손색이 없으며 일시적인 유행을 타고 발매되었던 격투 게임들 보다도 진지한 깊이를 느낄 수 있다.

롤플레잉 게임의 경우에는 그 현상이 더욱 뚜렷하게 나타난다.

스토리의 전개, 조작성, 전투 신 등 모든 게임 시스템이 액션 게임과는 비교가 안될 정도로 중요한 장르이기 때문에 그래픽이 아름다워지고 게임의 규모가 커진 것만으로는 완벽한 만족감을 줄 수 없다. 슈퍼패미컴의 「화이널 환타지」, 「드래곤 퀘스트」 시리즈는 패미컴 시절부터 인기를 누려온 게임이지만 이 시리즈 중에서 가장 재미있고 우수한 게임을 뽑는다면 패미컴에서 발매된 작품들이 상위에 랭크되는 것은 그다지 놀라운 일은 아니다.

그 반면 「A.IV」와 같은 게임은 32비트기기, 그중에서도 플레이 스테이션이 아니면 표현할 수 없는 요소가 포함되어 있다. 플레이어가 만든 전차 노선을 달리며 외부의 풍경을 감상할 수 있는 '차창 모드'가 바로 그 예이며 그런 의미에서 보면 이 게임을 단순히 시뮬레이션 게임으로 단정짓는 것은 다소 무리가 있다고 볼 수 있다.

하드웨어의 성능이 높아지는 것은 게임 그 자체의 질이 높아지는 것이 아니라 게임 장르의 가능성을 넓혀가는 것으로 생각해야 할 것이다. 새로운 소재를 참신한 방법으로 유저에게 제공한다는 것이 바로 하드웨어 성능향상을 통해 이뤄내야 할 목적인 것이다.

종래의 시스템을 그대로 지닌 채 단순히 아름다워진 그래픽을 실현한 게임도 필요하지만 그것만으로는 아무런 의미가 없다. 아름다움의 진정한 의미를 생각한 게임을 만들지 않는다면 발전은 기대할 수 없을 것이다.

게임을 이해하는 방법

비디오 게임이라는 미디어의 특성을 고려해볼 때 지금까지의 영상 미디어와는 전혀 다른 평가기준이 필요할 때가 있다. 유저의 조작을 통하여 최초로 의미를 갖는 것이 바로 게임이며 그저 보기만 하는 영화나 TV와는 상당한 차이가 있다. 단 그 '차이'를 어느 방면으로 인식하느냐에 따라 게임에 대한 인식이 달라진다는 것도 간과해서는 안된다.

어떤 게임이든지 5분 정도 신중하게 플레이해보면 그 게임의 레벨을 확실하게 이해할 수 있다고 해도 과언은 아니다. 게임도 영화나 책처럼 끝날 때까지 평가를 내릴 수 없다고 생각하는 사람도 적지 않지만 게임은 조작하는 순간의 감촉만으로도 전체의 모습을 확실하게 그려낼 수 있는 것이다.

「하나의 게임을 클리어하기 위해서는 적어도 10시간 정도가 걸린다. 과연 처음 조작하는 몇분동안 게임을 판단할 수 있을까」, 「어떤 게임들은 후반부터 분위기가 고조되는 게임도 있다」, 「단 한번 본 인상만으로 평가하는 것은 게임이 주는 오락의 본질을 뺀 껍데기만의 평가에 불과하다」, 「플레이어가 익숙한 게임은 장점과 단점을 판단할 수 있을지도 모르지만 낯설은 장르의 게임들도 그렇게 간단하게 판단할 수 있을까」라는 다양한 반론도 나오고 있다. 물론 위의 지적이 정확하다 할지라도 게임이라는 미디어의 본질을 무시한 의견이라 할 수 있는 것도 있는데 그 이유는 아주 간단하다. 비디오 게임은 다른 미디어들과는 달리 3종류의 감각 형태를 사용하여 즐기는 것이기 때문이다.

영상 미디어의 기본은 시각과 청각이다. 눈으로 본 것에 소리가 추가되어 영상의 윤곽이 확실하게 드러나는 것이다. 이것은 바로 영화와 비디오의 존재 방식이다. 이 미디어들에 비해 비디오 게임은 시각, 청각은 물론 게임 중에 접촉하기 위한 인터페이스가 필요하다. 즉 콘트롤러를 사용하기 때문에 촉각이라는 또 다른 하나의 감각을 이용하게 되는 것이다. 이 촉각이라는 말은 문자 그대로의 만지는 느낌이 아닌 '플레이어가 조작하는 캐릭터의 움직임'이라

고 해석해야 한다. 결국 조작 감각이라 바꿔 말할 수 있다. 그리고 이 조작이 캐릭터의 움직임과 일치하지 않는 게임은 2류라고 봐도 무방할 것이다. 부드럽게 접촉할 수 없는 게임에서 과연 어떤 매력을 느낄 수 있을 것인가. 그리고 조작감각은 단 5분으로도 충분히 이해할 수 있으며 그래픽의 인상과는 비교도 안될 정도로 명확한 기억을 남기게 된다.

예를 들면 롤플레잉 게임에서, 필드 이동중 플레이하는 캐릭터는 방향 버튼을 1회 누르면 한명의 캐릭터분에 해당하는 만큼(통상 8도트) 이동한다고 하자. 만약 이것이 2회를 눌러야 8도트 이동한다면 아마도 이 게임은 유저들에게 외면당할 것이며 액션 게임에서도 이와 마찬가지이다. 「슈퍼 마리오 브라더스」에서 마리오가 점프하여 착지할 때 이 게임 특유의 관성이 작용하지 않았다면 이 게임이 과연 기록적인 인기를 기록할 수 있었을까? 시뮬레이션 게임의 커서 이동은 물론 어드벤처 게임의 조작 커멘드의 입력도 이와 마찬가지라 말할 수 있다.

게임을 이해하기 위해서는 반드시 콘트롤러를 통해 조작해 볼 것!

이 감촉을 확인하며 유저 나름대로의 판단을 내리는 것이 게임을 이해하는 지름길이며 필수 요소라 할 수 있으며 이보다 더 확실한 이해 방법은 없다고 해도 과언은 아니다.

게임은 시각, 청각, 촉각으로 이해하는 미디어이다

시각

그래픽 등 화면상의 모든 정보는 시각을 통해 전달된다. 게임의 핵심이기는 하지만 이것이 게임의 전부는 아니다. 시각 정보와 플레이어의 접촉이 바로 게임이며 아무리 아름다운 그래픽이 시야에 들어와도 부드럽게 접촉되지 않는 한 게임으로서의 매력은 반으로 줄어들게 된다.

아름다운 그래픽이 돋보이는 플레이 스테이션 게임 「투신전」

청각

시각 정보와 동등한 위치를 차지하는 청각은 시각보다도 인간의 감정적인 부분에 호소력을 지니고 있기 때문에 게임을 하고 있는 플레이어의 감정의 기복을 증폭시킬 수 있다. 눈에 보이지 않아 평가를 내리기는 어렵지만 단 하나의 효과음이 게임의 미래를 좌우하는 경우도 적지 않다.

촉각

플레이어가 스트레스를 느끼지 않고 게임을 플레이할 수 있을까? 콘트롤러의 반응 속도, 조작대상이 어떤 식으로 움직일 것인가 하는 인터페이스 시스템으로 불리는 게임 프로그램상의 문제부터 콘트롤러의 형태, 버튼을 누르는 깊이 등 하드웨어적인 면까지 모두 이 촉각의 범주에 속한다. 특히 '플레이어가 피로감을 느끼지 않고 게임을 플레이할 수 있을지 없을지'는 게임에 있어 가장 중요시되는 요소이다.

데모 화면의 함정

게임에 전원을 넣은 상태로 두면 데모 화면이 흘러나온다. 액션 게임인 경우 하나의 대전 스테이지가 펼쳐지고 시뮬레이션이나 롤플레잉 게임의 경우 스토리의 텍스트 화면 등 장르에 따라 다양한 데모가 흘러나온다. 전시를 목적으로 하여 만들어졌고 유저도 게임 판단 기준의 하나로써 데모 화면을 참고한다. 그러나 데모 화면을 통해서는 게임 그 자체의 조작 감각을 얻을 수 없으며 어디까지나 그래픽을 중심으로한 부분만을 이해하게 된다. 데모 화면을 통해서는 그 게임의 감각적인 부분을 추측해 볼 수는 있지만 그 이상의 것은 얻을 수 없다는 사실을 명심해야 할 것이다.

삼위일체의 기술

시각, 청각, 조작 감각. 이 세가지가 게임을 구성하는 요소이며 그 중에서도 가장 중요시 되어야 할 것이 바로 조작 감각이라는 것은 이미 인지하고 있을 것이다. 그러나 그렇게 생각하고 있으면서도 무의식중에 시각에 매혹되어 청각이나 '조작 감각을 소홀히 하는 경우가 많다. 이런 식으로는 게임의 본질을 이해하는 것은 불가능하지만 보는 것만으로도 확실하게 이해할 수 있는 것도 있다. 그것은 바로 그래픽 담당자의 감각이다.

게임 초창기에는 혼자서 모든 부분을 만들었지만 최근 게임은 몇명이 팀을 이뤄 공동 작업을 통해 게임을 제작한다. 그 팀에는 그래픽 담당, 프로그램 담당, 사운드 담당, 시스템 인터페이스 담당 등 각 부분마다 세분화되어 담당자를 두고 있다. 각각

의 파트에도 수명의 스텝이 있고 팀의 지시에 따라 하나 하나 게임을 조립해 가는 것이다. 그리고 팀 전체를 이끌고 통합하는 디렉터나 팀을 구성하고 콘트롤하는 프로듀서가 있어 전체적인 개발환경이 구성된다.

여기서 문제가 되는 것이 그래픽 감각이다. 「그 그래픽이 뛰어난지 떨어지는지」, 그리고 「개발 최전선에 있는 그래픽 담당자에게 주의를 기울이고 있는지 아닌지」는 디렉터나 프로듀서의 역량을 말해주는 것이다.

얼마나 뛰어난 그림을 그릴 수 있는 사람을 기용할 수 있느냐, 역으로 시스템과 정보를 우선으로 하여 만들어진 게임이라고 해도 결국은 디렉터의 역량에 달려 있다는 것은 게임 제작의 기본적인 요소중의 하나이다. 아무리 뛰어난 조작감각을 지닌 게임을 만들었다고 해도 그만한 그래픽을 만들어낼 인재를 투입하지 않으면 안된다. 유저의 구입 판단 기준의 대부분이 종이나 전파 미디어에 의지하고 있는 현상황에서는 한장의 그래픽이 가져오는 영향은 무시할 수 없는 것이다. 그리고 그래픽이 떨어지면 전체적으로 게임이 뒤떨어지게 된다. 디렉터, 프로듀서의 역량 부족이 게임 전반에 걸쳐 영향을 미치기 때문이다. 그래픽에 힘을 기울이지 못했던 디렉터가 다른 부분에서 솜씨를 발휘할 수 있으리라고는 상상할 수 없는 일이다.

1 화면을 보면 게임이 어느 정도의 레벨인지 분명하게 알 수 있는 시각, 즉 그래픽.

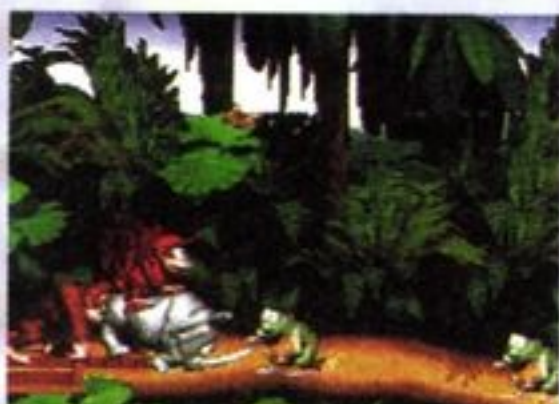
2 보는 것만으로는 결코 알 수 없는 게임의 핵심에 해당하는 게임 시스템과 조작 감각.

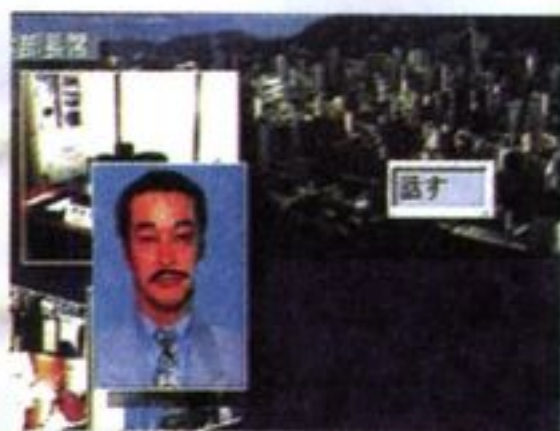
3 배경음악과 효과음으로 앞의 두 요소를 보완해 주는 청각, 즉 사운드.

시각
GAME
청각
조작감각

게임이라는 것은 위의 세가지 감각이 혼연일체가 되어 하나의 엔터테인먼트를 구성하고 있는 것이라 할 수 있다. 우선 보는 것만으로 분위기를 판단한 후 패드를 조작하여 접촉 감각을 판정한다. 마지막으로 사운드를 들어보고 보는 것과 접촉하는 것이 조화를 이루고 있는지 체크한다. 그저 아무 생각없이 즐기는 것만으로는 그 게임의 장단점을 파악할 수 없는 것이다.

시각의 이해방법

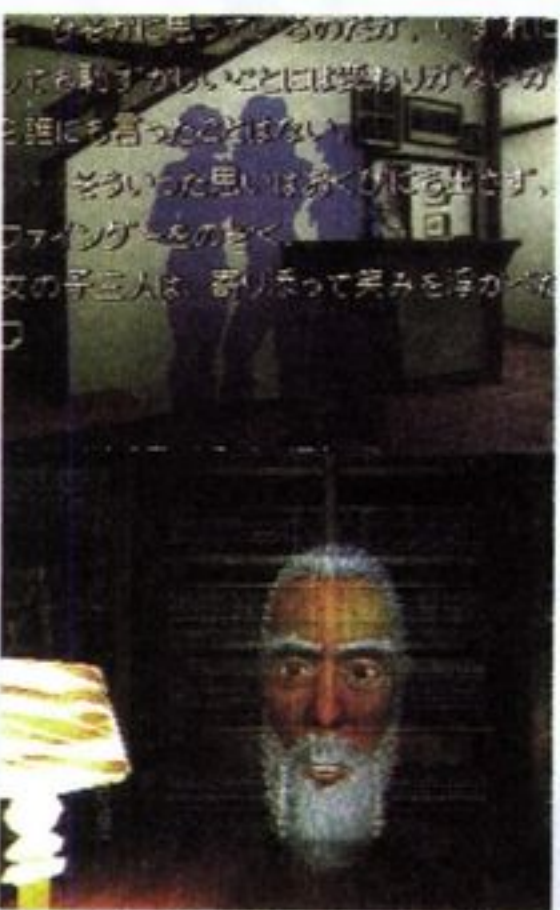
다음 사진들은 각기 다른 하드웨어에서 발매된 최신 게임들이다. 「슈퍼 동키콩 컨트리」(닌텐도/슈퍼패미컴), 「완차이 커넥션」(세가/세가 새턴), 「극상 파로디우스다!」(코나미/플레이 스테이션). 「슈퍼 동키콩 컨트리」는 치밀한 컴퓨터 그래픽이 펼쳐지는 액션 게임으로 캐릭터를 움직일 때의 애니메이션은 16비트 게임이라고 생각할 수 없을 정도로 뛰어나다. 화면내의 표시들도 간략하게 정리되어 있고 액션 게임의 배열로는 매우 독특하면서도 플레이어를 끌어들일 수 있는 요소로 가득하다. 아케이드용에서 이식된 플레이 스테이션의 「극상 파로디우스다!」도 비슷한 면을 찾아볼 수 있다.

슈퍼 동키콩 컨트리/슈퍼패미컴

「완차이 커넥션」은 실사를 그대로 사용한 그래픽으로 구성되어 새로운 표현 수단이라는 점에서 좋은 평가를 받고 있다. 그러나 화면 배열이나 커멘드 입력 시스템면에서는 종래의 그것과 변함이 없다. 결과적으로 그림의 질이 변했다고 해서 「나이트 트랩」과 같은 '실사에서만 실현할 수 있는 게임 시스템'이라고는 말하기 어렵다. 그래픽 연출이 아무리 앞서가더라도 그에 상응하는 시스템면에서의 진보가 없다면 그래픽만 뛰어난 평범한 게임으로 평가되는 위험이 항상 존재한다.

완차이 커넥션/세가새턴

극상 파로디우스다!/플레이스테이션

청각의 이해방법

배경음악과 효과음을 포함하는 사운드는 시각 중심의 게임에 있어 상당한 개인차가 있고 확실하게 평가를 내릴 수 없는 면이 적지 않다. 또한 지나치게 앞서가면 화면과 조작의 조화가 깨지게 된다. 화면의 기억은 배경음악을 축으로 삽입되기 때문에 하나의 개별적인 사운드 자체로써 음악을 듣는 것은 아무런 의미도 없는 것이다.

또한 사운드에 관한 새로운 시도로써 춘소프트웨어의 「사운드 소설」 시리즈가 있다. 이 시리즈의 최신작인 「가마이다찌의 밤」은 가정용 게임으로는 보기 드물게 매우 정적인 게임이다. 시각과 청각의 균형은 지금까지 발매된 어떤 게임보다도 뛰어나며 종래의 게임과는 전혀 다른 시, 청각 밸런스를 지닌 게임으로 인식되고 있다.

조작 감각의 이해방법

「슈퍼 마리오월드」(닌텐도/슈퍼패미컴)는 본체의 발매와 동시에 투입된 소프트웨어이지만 현재의 소프트웨어와 비교해봐도 전혀 손색이 없다. 게임 시스템이나 그래픽의 질도 뛰어나지만 콘트롤러와 마리오의 액션 사이에 전혀 위화감없이 부드럽게 진행되기 때문이다. 이것은 각 액션마다 반응이 다양하게 나타나는 것은 물론 마리오의 무게를 감지하고 반응하는 등 매력적인 캐릭터 디자인과 함께 뛰어난 조작 감각이 잘 어우러진 게임이라 할 수 있다.

시뮬레이션 게임에서도 조작 감각이 중요하다는 것은

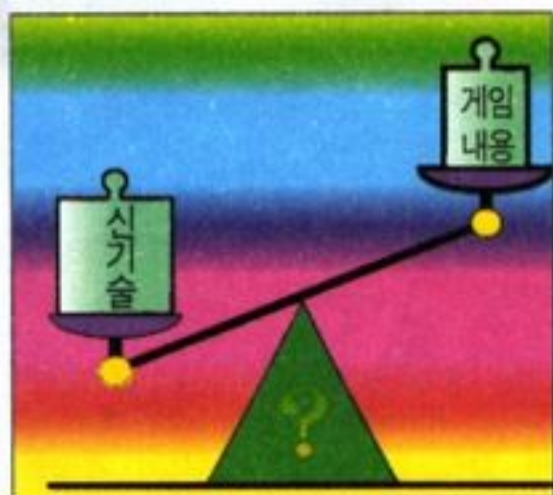
변함없는 사실이다. 커서를 정확한 장소에 이동시킨다, 수치를 입력한다, 지시 커멘드를 내리는 등 복잡하면 복잡할수록 조작 감각을 세이프업시켜 플레이어의 부담을 줄여나가야 한다. 리얼 타임으로 진행되는 게임일수록 이런 경향은 더욱 강해진다고 할 수 있다. 옆의 사진은 「심 앤트」(이메지니아/슈퍼패미컴)로 커멘드 지시용 커서의 스피드는 매우 부드러워지고 커멘드나 화면내의 정보 배열 자체가 훨씬 보기 쉽고 조작이 편리하게 진행될 것으로 예상했지만 결과적으로 조작하기 어려운 게임이 되었다. 개미의 생태계를 시뮬레이션 게임으로 옮긴다는 아이디어를 시스템이 소화할 수 없었던 것이다.

신기술, 그 참을 수 없는 과시욕구

플레이 스테이션과 세가 새턴의 주역 소프트웨어인 「릿지 레이서」와 「버철화이터」는 3D표현이 사용되었다. 이 두 게임 모두 아케이드용에서 이식되어 엄밀하게 말하면 신기술이라고는 할 수 없지만 아케이드용의 재현이라는 점에서는 몇가지의 새로운 기술이 도입되어 있다. 이것은 이 두 소프트웨어에만 국한된 것이 아니라 양 하드웨어의 오리지널 작품에서도 찾아볼 수 있는 점이다. 어쨌든 신기술을 사용해 보면 소프트웨어 개발에 상응하는 장점들이 발견되는 경우가 적지 않다. 신기술을 계속해서 도입하여 새로운 기술을 만들어 내고 그 기술들을 과감하게 사용하는 개발자들이 컴퓨터의 세계를 떠받치고 있는 기둥이라 해도 과언은 아니다.

게임의 세계도 마찬가지이다. 소프트웨어 제작상에 문제가 생겨 벽에 부딪힌 개발자들의 불만의 소리가 하드웨어를 담당하는 사람들의 귀에 들어가게 되어 주변기기나 다음에 등장할 하드웨어를 개발하는데 참고가 된다. PC엔진 CD 롬2나 메가 CD 등 외부형 CD 롬 드라이브는 그 고전적인 예이며 패미컴의 디스크 시스템이라는 것도 있었다. 또한 패미컴 본체 그 자체는 몇년동안 변하지 않았지만 소프트웨어측(롬 카트리지)의 버전 업으로 소프트웨어의 패키지 안에서 하드웨어의 신기술 도입을 유도하는 경우도 적지 않았다.

그렇다면, 능력있는 개발자가 신기술을 개발해내면 그 나름대로의 대응 처리나 연출을 효과있게 해주는 소프트웨어가 등장하지만 그와는 반대로 경영상의 이유나 이번에는 그저 한번 시험삼아 해보고 싶었다라는 등의 이유로 신기술이 도입됐다고 하는 등 비웃음을 살 게임들이 나타나기도 했다. 특히 그래픽면에서의 신기술은 그 차이가 더욱 뚜렷한 경향이 있다.

즉, 하드웨어의 신기능을 과감하게 보여주어 성능을 과시하고 싶은 마음으로 마치 번식기 동물의 구애행동에 가까운 것이라 상상하면 이해하기 쉬울 것이다. 날개를 쫙 펼쳐 자랑하고 있지만 냉정하게 살펴보면 정말 부끄럽기도 하고 플레이어도 그 의도대로 쉽게 흥분하지 않는다는 것을 알 수 있다. 최근에 게임을 즐기는 플레이어는 이 신기술에 어느 정도의 의미가 있는지 정확하게 판단하는 능력을 가지고 있음을 간과해서는 안된다. 그 원인은 물론 소프트웨어측에도 있다. 일찌기 주변의 상황은 전혀 고려하지 않고 앞으로만 전진하여 호된 시련을 겪었던 실질적인 교훈이 여전히 개발자들 사이에 남아있기 때문이다. 또한 머리에서는 이해하고 있지만 아무 생각없이 소개해주는 게임

업계의 매스컴도 그 책임이 적지않다.

이러한 '착각을 일으키고 있는' 신기술의 사용 방법은 게임을 직접 조작해 보면 즉시 알 수 있다. 플레이어가 게임의 불균형을 느끼기도 하고 이런 것은 아무런 필요도 없다고 생각되는 것들도 종종 발견하게 되는데 이러한 판단들이 대부분 정확한 것이라 할 수 있다.

단 신기술에 대해 잘못된 생각을 가지고 있다고 해도 전면적으로 그 하드웨어의 모든 면을 부정하거나 배척해서는 안된다. 이러한 착각으로 인한 시행착오를 거쳐 개발자나 유저 모두 신기술의 사용 방법을 익혀가는 것이며 이후의 작품에 반영되는 것이다.

신기술은 상당한 위험을 동반한다. 그러나 이 기술이 위험인 상태로 정지할 것인지, 아니면 이후에 화려한 열매를 맺을 수 있는 발걸음이 될런지는 게임을 만드는 사람이나 유저 모두 신중하고 여유를 가지고 지켜보아야 할 것이다.

차세대 스페셜

PLAY STATION

PS 익스프레스

아케이드용의 완벽 이식! 플레이 스테이션용 최신 화면을 공개

철권

장르	대전 액션
제작사	남코
발매일	3월 31일

8방향 레버와 4개의 버튼으로 조작!

철권은 8방향 레버와 4개의 버튼을 사용하여 대전을 펼치는 격투 게임. 좌우 펀치, 좌우 킥으로 버튼이 나누어져 있다. 통상 던지기는 각 캐릭터마다 2개씩이 있고, 앉아 있는 상대, 등을 향하고 있는 상대는 던질 수 없지만 공격중에는 상대를 던질 수 있다.

짧은 시간의 입력시에는 규정 시간(약 0.3초 정도)이상은 입력하면 안된다.

서 있는 상대에게는 던지기 기술을 사용하는 것이 기본 상대가 앉아 있는 경우에는 중단 공격으로 제압하자

→을 입력할 때는 규정 시간내에 조작을 입력하지 못하면 중립으로 돌아간다

우측펀치 대 우측펀치의 경우에는 공격이 빗나가는 경우도 있다

캐릭터의 기본적인 동작을 알아두자!

철권에 등장하는 각 캐릭터의 기본적인 동작은 일반적인 2D격투 대전 게임과 동일하다 다른 점이라면 철권에서는 필드의 제한을 두지 않았기 때문에 후방 대쉬시의 이동 거리를 단축시는 것으로 상대에게서 도망칠 수 없도록 설정해 놓았다 만약 상대가 후방 대쉬를 이용하여 도망치려 하더라도 전방 대쉬의 달리는 속도가 압도적으로 빠르기 때문에 상대를 추격하게 되면 반드시 잡을 수가 있다.

또한 달려가는 도중에 펀치 버튼을 입력하여 상대를 잡고 넘어뜨릴 수도 있으며 쓰러졌다 일어서는 상대를 다시 쓰러뜨릴 수도 있다. 점프는 입력 시간 차이에 따라 높이를 변화시킬 수 있으며 대점프중 버튼을 누르는 타이밍에 따라서 사용할 수 있는 기술의 모션도 달라지게 된다.

가드는 상단과 하단 앉아 있을 때에 중단 공격이 들어온다면 상단 가드를 사용한다

레버를 전방으로 3회 입력하면 상대를 향해서 달려가게 된다. 상대가 앞에 있으면 쓰러뜨리자

점프시에는 높이의 저고가 있다 대점프시에는 버튼의 타이밍에 의해서 기술이 변화한다

이것이 플레이 스테이션용의 철권!

격투 팬들이 기다려왔던 철권의 플레이 스테이션용 사진이 드디어 공개되었다. 여기서 소개하고 있는 화면 사진은 전부 플레이 스테이션용의 사진으로 아케이드와 비교하여도 거의 손색이 없다.

이식에 관해서는 완벽을 자

신하고 있는데 그 이유로는 아케이드에서 사용되었던 철권의 기판이 플레이 스테이션과 같은 기능을 가진 〔시스템11〕이기 때문이다. 이 하드는 남코와 소니가 공동 개발한 것으로 PS와 동일한 컨셉트를 바탕으로 만들어졌기 때문에 아케이드용에서 PS용으로의 이식이 훨씬 용이해 졌다.

또한 이식에 의한 버전 다운도 거의 제로에 가까워졌기 때문에 완전 이식을 기대하여도 좋을 것이다.

최초로 공개된 플레이 스테이션용의 사진. 아케이드용과 거의 차이가 없다

킹의 자이언트 스윙 커멘드가 복잡하지만 조이패드로 충분히 대응할 수 있다

요시미츠의 승리포즈 그의 독특한 액션은 아케이드용과 거의 차이가 없다

로우의 복장이 다소 변경 되었다. 그러나 기술의 타이밍이나 목소리등은 변함이 없으니 안심하기를...

숨겨진 보스 캐릭터 소개

◀ **이건랑**

이찌하치의 라이벌이면서 미시마의 양자. 헤이하치로부터 이지하치와 같이 위무도를 몸에 익히고 뒷골목에서는 은발의 악마로서 군림하고 있다

▲ **왕진레이**

늙어서 한층 용맹을 떨친 심의육합권의 수완가. 동포를 끔직히 생각하는 마음을 가지고 미시마와는 친구이지만 권력싸움으로 인해 원수지간으로 변한다.

p 잭 ▲

러시아가 개발한 잭의 시작 버전이지만 미시마가 잭에 혐호감을 갖자 그에 분노해 출장하기로 했다.

◀ **간류**

역대 최연소로 스모계의 제왕이 된 일본인.

새로운 요소 추가

'아케이드 게임과 가정용 게임은 그 용도면에서 완전히 다르다. 단지 아케이드용의 쌍둥이로는 성공할 수 없다'라는 기본 생각을 지닌 철권 제작진은 아케이드용을 완벽하게 이식하면서도 PS만의 새로운 요소를 추가하였다. 플레이 스테이션용의 개발 스탭진은 많은 새로운 요소들의 도입을 검토하고 있다. 여기서 당연히 추가될 새로운 요소들을 생각해 보면 키 컨피그, 타임 설정, 사운드 테스트, 난이도 설정 등이다. 거기에다 현재 엔딩 부분에 총력을 기울이고 있다고 하는데 각 캐릭터마다 서로 다른 8명분의 CG가 마련되어 있다고 한다. 그리고 더욱 반가운 소식은 비기를 이용하여 사용할 수 있는 캐릭터의 수도 증가되어 있다는 것이다. 또한 승리 회수와 패배 회수 등을 메모리 데이터 카드로 관리할 수도 있으며 어떤 캐릭터가 강한지를 한눈에 볼 수 있게 되어 있다.

현재 결정되어 있는 변경점은 마샬 로우의 복장이 전신 황금색에서 약간 바뀐 것과 킹의 2P쪽이 훨씬 멋있어졌다는 것이다.

던지기 기술에 의한 시점변경도 재현 다양한 각도에서 아름다운 기술들이 연출된다

임의 시점 변경도 가능 플레이 스테이션의 오리지널 모드도 기대할 수 있다

◀ **아머 킹**

킹의 어린시절 라이벌이였지만 시합중 킹의 실수로 한쪽눈을 잃어버렸다.

쿠마 ▶

미시마의 장난감으로 집도 지켜준다

안나 ▶

니나의 3살 어린 여동생

아름답고 강한 격투 게임의 도전!

다크 스토커즈

장르	대전 액션
제작사	캡콤
발매일	봄 발매예정
가격	미정

환타지...!? 누구라도 정신을 빼앗길 만한 아름다운 그래픽 그리고 기묘한 캐릭터가 집합한 것? 단순히 이러한 점들만이 뱀파이어의 장점이 아니다. 이 게임은 정통파 격투 액션 게임의 흐름속에서 새로운 스탭들이 색다른 소재를 이용하여 제작된 것으로 완벽한 시스템을 자랑하고 있다.

전설을 재창조하는 주인공들

이 게임의 등장 캐릭터들은 10개의 나라에서 이어져 내려오고 있는 10개의 전설속에 등장하는 괴물, 혹은 악령들이다. 그중에는 영화의 소재가 되고 있는 자도 있으며 환타지 소설에서 빼놓을 수 없는 주인공인 캐릭터들도 있다. 그 10명의 주인공들이 지금 전설을 재창조하려 하고있다.

데미트리

종족 : 뱀파이어
출신 : 루마니아

이 게임의 주인공 코미컬하게 다른 캐릭터들과는 달리 심각한 분위기를 자아내는 스타일이다 통상기, 필살기 모두 체형에 걸맞지 않을 정도로 데미지가 크다 장풍기와 대공기의 필살기도 가지고 있으며 대쉬중에 무적시간이 있다

카오스 프레아	↓↘→ + P
데몬 크레이들	→↓↘ + P
배트스핀	↓↙← + K
네가티브 스트렌	적과 근거리에서 레버 1회전 + P
미드나이트 플레셔	↓→↘ + PPP

모리간

종족 : 서큐버스
출신 : 스코틀랜드

인기가 높은 여성 캐릭터. 그에 비례하여 그 강력함도 10인중 최고라고 말할 수 있다. 밸런스 좋은 통상기와 사용하기 쉬운 필살기, 더우기 강력한 스페셜 필살기도 2종류가 존재한다.

이동 등의 기본 성능을 비교하여 생각하자면 여성판 디미트리라고 표현할 수 있을 정도이다

솔 피스트	지상에 있을 때에는 ↓↘→ + P로 사용할 수 있으며 점프시에는 ↑↗→ + P를 눌러서 사용한다
쉐도우 브레이드	→↓↘ + P
셀 킥	↓↙← + K
벡터 드레인	→↘↓↙← + P
바르키리 턴	→↘↓↙← + K + K
다크니스 일루젼	소P + 소P → 소K + 대P

알버스

종족 : 머맨
출신 : 브라질

수중제국의 왕. 기묘한 통상기가 많고 사용하기 쉽지만 필살기는 그다지 공격력이 높지 않다. 2종류의 장풍기가 있지만 대공기가 필살기로 있지 않기 때문에 통상기를 이용한 정확한 대응이 필요하다. 또한 필살기 이상으로 편리한 것이 하단 큰 펀치이다

포이즌 브레스	←↙↓↘→ + K
소닉 웨이브	↓↘→ + P
스크류 제트	←→ + P
트릭 피슈	백 대쉬중에 K
크리스탈 랜서	→↘↓↙← + P
스카이 넵튠	→↘↓↙← + K
아쿠아 스프래드	→↘↓ + PPP

가론

종족 : 워 울프
출신 : 영국

2족 보행과 4족 보행을 모두 활용하는 늑대인간. 기본기는 펀치, 킥과 함께 근,원거리의 차이가 없고 점프도 수직과 대각선의 차이가 없다.필살기는 동일 계통의 것이 많기 때문에 기술의 종류는 적지만 역으로 스피드를 살린 공격을 특기로 하는 캐릭터이다

비스트 러쉬	지상: ↓↘→ + P 대공: →↓↘ + P 공중:점프한 후에 →↓↘ + P
크라임 레이저	↓↑ + K
와일드 서큐라	적에게 접근하여→↘↓↙← + K
비스트 캐논	지상:←↙↓↘→ + P 대공:↓↙↗ + P 공중:↖←↙↓↘ + P

사스콰치

종족 : 빅풋
출신 : 캐나다

거의 동물과 같은 모습으로 인기를 모으고 있다. 힘이 넘치는 캐릭터이지만 스피드가 느리다. 그 때문에 사스콰치의 장풍기는 맞추기 위해서 존재하는 것이 아니라 얼려버리기 위해서 존재하는 것이라 생각하면 된다 대표적인 필살기는 간단한 조작으로 사용할 수 있는 스페셜 필살기를 주무기로 한다

빅 스노우	←↙↓↘→ + P
빅 태풍	→↓↘ + K
빅 타와즈	↓↓ + PPP
빅 쉐이크	적에게 접근하여 →↘→ + P
빅 브랜치	적어게 접근하여 ↓↙← + K
빅 스윙	적에게 접근하여 레버 1회전 + K
빅 프리저	←↙↓↘→ + PPP

비샤몬

종족 : 사무라이
출신 : 일본

저주의 갑옷을 몸에 입고 있기 때문에 갑옷에 의해서 조종당하는 운명을 가진 남자. 유일한 무기로는 검을 사용한다. 던지는 검으로 적을 사로잡은 후 사용할 수 있는 필살기가 2종류 있다. 통상기의 리치도 상당히 길고 콤비네이션 어택을 사용하기에 유리한 캐릭터이다

위압 베기	← 모은 후에 → + P
발도	←↙↓↘→ + P
되받아치기	발도 히트중에 ↓↙← + P
움직임 봉인하기	수직 점프중에 ↑↗→ + P
귀염참	리버설 때에만 →↓↘ + P
베고 버리기	적에게 접근하여 →↘↓↙↖↘ + P
귀두념	→↘↓↙ + P

아나카리스

종족: 미이라
출신: 이집트

미이라로 환생하여 관과 합체한 이집트의 왕. 대단히 몸체가 크기 때문에 보행이나 점프 등의 스피드가 느리다. 아나카리스의 장점이라면 기묘한 필살기가 모두 리치가 길다는 점이다

영 되돌리기	눈앞의 탄을 흡수한다 →↘↓↙← + P
	흡수한 탄을 토해낸다 ↓↘→ + P
왕가의 울림	점프중에 →↙↓↘ + P
관의 춤	PPP나 KKK를 동시에 누른다
코브라 브로우	→×→ + P
미이라 드롭	적에게 접근하여 ↓↘ + P
파라오 매직	중K + 소P + ↓ + 소K + 중P

빅토르

종족 : 프랑켄슈타인
출신 : 독일

어느 박사의 손에 의해서 태어난 인조인간. 통상기와 필살기가 많고 모두 강력한 점이 매력이다. 그러나 그반면 틈이 많은 것이 약점이다. 거리를 확실히 구별하여 싸우지 않으면 이길 수 없는 경우가 많다. 다른 캐릭터와의 차이점은 '조이기' 커멘드가 있다는 점이다

자이로 크랫슈	↓↙←→ + P
기가 번	↓↙→ + K
기가 헤머	← 모은 후에 → + P
기가 바스터	← 모은 후에 → + K
하이 기가 바스터	↙↗ + K
그레비튼 너클	↓↑ + P
메가 쇼크	적에게 접근하여 ↓↘→ + K + PPP
메가 스파이크	↓ 모은 후에 ↑ + P
선더 브레이크	↓ 모은 후에 ↑ + PPP
기가 브루트	← 모은 후에 → + KKK

페리시아

종족 : 캣 우먼 출신 : 아메리카

상당히 작은 체구의 고양이를 모티브로 한 여성 캐릭터. 경쾌한 이동과 재빠른 필살기로 승부를 낸다.

또한 몇가지의 필살기는 이동에도 사용된다. 대공 공격에 약한 면이 있으며 롤링계의 필살기를 사용하기 쉽게 되어 있다. 무서운 회수로 히트하는 스페셜 필살기도 가지고 있으므로 주의해야할 캐릭터이다

롤링 스크래치	→↘↓↙ + P + P를 연타
롤링 백크라	←↙↓↘ + PP
델타 킥	←↓↙ + K
샌드 스프래쉬	↓↘→ + K
헬 캣	→↘↓↙← + K
댄싱 플래쉬	↓↘→×←↙↓ + PPP

자벨

종족 : 좀비
출신 : 오스트레일리아

생전 뮤지션이었던 것같은 캐릭터 자신이 이기면 기타를 튕긴다. 기본기의 근,원거리 차이가 없지만 방향키의 좌,우에 의해서 기술의 리치도 결정된다.

또한 필살기도 특이한 것이 많으며 접근전에서 그 실력을 발휘할 수 있는 캐릭터이다

데스 허리케인	↓↙← + K
스칼 자베린	↓↑ + K
헬즈 게이트	←↙↓↘→ + K
스칼 바니슈	↓↘→↗ + P
데스 볼 테이지	→↘↓↙← + K
이빌 스크림	→×← + PPP

다크 스토커즈의 개성적인 격투 시스템

가드 캔슬 필살기

상대의 공격을 방어한 직후 필살기 커멘드를 입력하면 가드후의 경직상태를 생략하고 필살기를 사용한다 상당히 유용한 테크닉이다.

연속적으로 공격해 오는 적에게 유용한 기술

장풍기 받아치기

일반적으로 격투게임에서는 같은 류의 기술이 부딪히면 소멸되어 버리는데 이 게임에서는 나중에 기술을 사용한 쪽의 장풍이 상대의 기술을 뚫고 나간다.

장풍계의 기술을 연발로 사용하는 상대에게 유용한 기술

공중가드

장풍계와 점프공격에 한하여 공중에서 가드하는 것이 가능하다. 또한 공중 가드후에도 가드캔슬 필살기가 사용 가능하다.

공중가드시에도 캔슬 필살기를 사용할 수 있다

고속 이동

일부를 제외하고 대다수의 캐릭터가 전방 대쉬와 후방 대쉬가 있다 상대에게 갑자기 접근하기도 하고 거리를 벌려놓기도 할 때에 중요한 기술이다.

모리간의 대쉬는 짧은 점프공격

캐릭터 특성

각각의 캐릭터에게는 서로다른 특수한 특징이 있다 예를 들면 데미트리의 대쉬는 일순간에 모습을 감추고 그순간에는 공격을 받아도 데미지를 받지 않는 무적상태가 된다.

아나카리스의 '왕가의 심판'이라는 공격을 받으면 공격불능 상태가 된다

전략

화려한 콤보

종래의 격투게임에서 연속기라고 한다면 기술에 따라 달라지는 적의 경직 과 기술 그 자체의 스피드 차이에 의해서 생겨나는 것이었다. 당연히 이 작품에서도 그러한 설명이 맞다고 볼 수 있지만 다른 한가지의 기본적인 조건이 있다. 그것은 약하면서 강하고 강하면서 약한 각각의 공격이 원칙적인 콤보로서 성립되는 것이라 할 수 있다. 단, 극단적인 기술의 판정이 생겨날 때까지의 시간이 길거나 거리의 부합으로 2타째 이후 떨어져 버리는 경우에는 성립되지 않는 경우도 있다.

이 콤보를 잘 사용하려면 약 중강 순으로 부드럽게 들어가는 것이 좋다. 이것은 하단 약킥 상단 중간 펀치와 같이 기술의 종류가 다른 경우에는 문제가 되지 않는다. 손가락의 감각을 기억하지 못하면 확실하게 콤보를 사용할 수 없다.

스페셜 게이지

화면 하단에 있는 게이지 이것은 필살기를 쓰기도 하고 통상기를 적중시키기도 할 때에 상승하게 된다. 게이지가 푸른색이 되면 스페셜의 문자가 나타나고 서서히 감소하기 시작한다 문자가 빛나고 있을 때에는 1 통상기.필살기의 파워 업 2 기술에 의한 그래픽의 변화 3 스페셜 필살기 사용가능의 이득이 있다.

필살기의 경우 기술이 나와 적에게 맞든지 맞지 않든지 게이지는 제로로 감소하게 된다.

스페셜 필살기는 한번 눈으로 확인해 보면 알겠지만 모두 화려하거나 과격한 것으로 여러번 기술을 히트시켜 그것만으로도 상당한 콤보를 만들어 낼 수가 있다. 이 게이지의 의미를 이해한다면 격투는 몇배로 유리해진다.

공중 가드

다크 스토커즈를 다른 격투게임과 구분 지을 수 있는 부분이 이 '공중 가드'이다. 이러한 것까지 가능하게 되었기 때문에 이제까지의 격투 게임에서 사용되었던 전략들이 다소 변경되게 된 것이다.

기본적으로 공중 가드가 가능한 것은 공중에서의 공격뿐 공중에서 사용가능한 장풍계의 필살기, 점프중의 통상기 등이 이에 해당된다. 단 가드할 수 있는 시간이 짧기 때문에 공중가드후에 곧바로 반격도 할 수 있다 이점은 필살기로도 가능하다.

가드 캔슬

상당히 고단수의 테크닉이라 할 수 있다. 일반적으로 캔슬은 빠른 필살기의 입력에 의해서 바로전에 실행한 기본기의 중간 실행시간을 생략한 것. 가드캔슬은 말하자면 가드에 의한 경직을 생략하여 공격중인 적의 빈틈을 노리는 기술이다(타이밍이 상당히 어렵다). 단 각 캐릭터들의 모든 기술로 가드캔슬이 되는 것은 아니다. 더우기 기술 입력의 타이밍도 중요한데 반격시 1회정도 히트하는 기술보다는 2회이상 히트시킬 수 있는 기술을 사용하는 것이 좋다.

◐ PS 라인 업 ◑

에이스 컴배트

장르	슈팅
제작사	남코
발매일	미정
가격	5,800엔

폴리곤으로 구성된 세계에서 화려하게 펼쳐지는 3D 독 화이터가 매력 만점인 업소용 게임 에이스 컴배트가 플레이 스테이션으로 이식된다. 더우기 신작 제2탄, 『에이스 컴배트22』의 시스템에 새로운 요소를 추가하여 제작되었다. 또한 업소용보다 뛰어난 생동감을 살리기 위해서 폴리곤 위에 텍스처 매핑을 사용하였다.

플레이어가 사용 가능한 무기는 원거리의 적만을 공격할 수 있는 호밍 미사일과 근거리의 적을 효과적으로 공격할 수 있는 머신건의 2종류이다. 이 무기를 상황에 맞게 잘 사용하여 적의 시설을 파괴해 나가자!

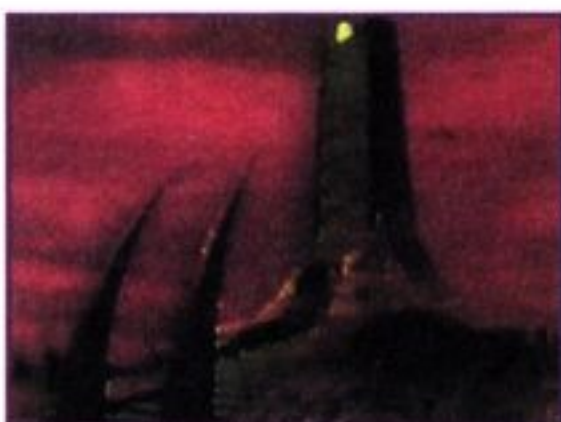
게임중의 시점은 자기 후방시점부터 콕피트 내부를 포함한 2종류

적의 전투기를 발견하고 조준한 후에 호밍 미사일을 발사하여 확실한 승리를 노리자!

사이버 워

장르	슈팅
제작사	코코너츠 저팬
발매일	금년봄 발매 예정
가격	미정

화려한 데모신, 전율을 느끼게 하는 사운드, SF영화팬의 마음을 매료시키는 울트라 게임이 드디어 등장한다!

이 게임은 IBM PC로도 게임화 되었던 화제의 영화 『버철 워즈(국내 소개는 론머맨)』의 속편이다. 세계 정복을 꿈꾸는 냉혹한 버철 리얼리티 인간 죠브의 카피프로그램을 쓰러뜨리기 위해서 주인공인 안젤로 박사가 10종류의 미니 게임에 도전한다는 것이 이 게임의 주제이다.

한눈에 알 수 있듯 플레이 스테이션의 기능을 완전히 활용하여 IBM PC의 게임과 비교하여도 전혀 손색이 없는 게임을 탄생시켰다. 게임의 무대는 3개의 공간에 구성된 정부 최고 기밀기지내부의 가상공간 산업부(VSI). 플레이어는 기지내에 출현하는 적의 부하를 쓰러뜨리며 전진하여 최후에 죠브의 카피 프로그램을 관장하는 컴퓨터를 파괴하면 된다.

보라! 이 섬세한 그래픽을! IBM PC용과 비교해도 손색이 없다

죽음의 탑이 패자를 기다리고 있다…

재빠른 판단력이 승부의 열쇠가 된다!

기동전사 건담

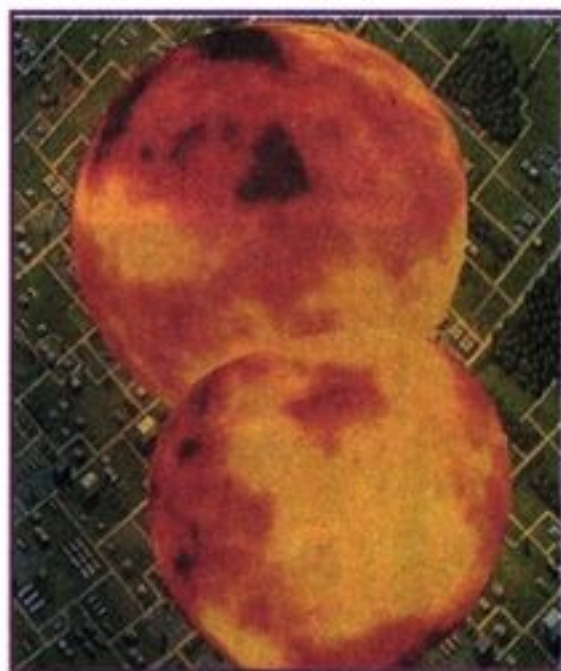
장르	슈팅
제작사	반다이
발매일	6월하순
가격	미정

그리운 초기 건담의 액션이 부활한다!

우주세기 0079년, 지구에서 멀리 떨어진 사이드3은 『지온공국』으로 개명되고 지구연방정부에 대항하는 독립전쟁을 개시한다.

일방적인 선전포고후, 모빌슈츠를 사용한 기습공격과 코로니 파괴 등 이후의 건담 시리즈에 상당한 영향을 미치는 전술이 투입되었다.

플레이어는 정식 명칭 'RX-78형'이라 불리우는 건담을 조종하여 지온공국과 맞서 싸우게 된다. 게임의 흐름은 예전 애니메이션으로 유명했던 그 흐름을 바탕으로 하고 등장 캐릭터들은 CG를 이용한 화려한 그래픽으로 표현되었다. 시점의 변화도 자유로우며 무엇보다도 건담의 팬들이라면 잊을 수 없는 명장면을 볼 수 있다는 것만으로도 기쁜 일이 아닐 수 없다.

유명한 코로니 추락 사건. 게임 시작 직후에 영화로 재현된다

사이드7의 폭격 장면. 사진을 보면 알 수 있겠지만 굉장히 리얼하다

아므로가 건담을 조종하여 최초로 상대하게 되는 적은 지온공국의 자크 2대

차세대 스페셜

SEGA SATURN

◐ SS 연구실 ◐ 레이싱 콘트롤러의 모든 것!

발매 예정일 : 4월 1일
발매 가격 : 5,800엔
사이즈
틸트업 텔레스코픽 최대시 280(W)×250(D)×335(H)mm
틸트업 텔레스코픽 최소시 280(W)×320(D)×260(H)mm
중량 : 약 2.0Kg
대응 소프트 : 모든 레이싱 게임

아케이드용을 그대로 재현시킨 드리프트 감각을 즐길 수 있다

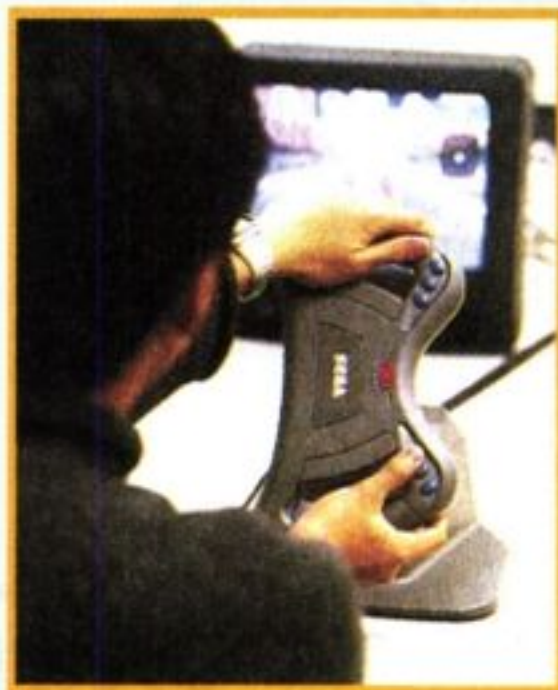
세가 새턴 최고의 레이싱 게임, 『데이토나USA』와 동시에 핸들형 아날로그 콘트롤러가 발매되었다. 그 이름도 세가 새턴 레이싱 콘트롤러로 데이토나USA뿐만 아니라 모든 레이싱 게임에 대응된다.

3월 새턴으로의 이식이 결정된 『세가 랠리 챔피온쉽』은 물론 이미 발매된 『게일 레이서』에도 대응되어 실제 레이싱과 같은 짜릿한 분위기를 맛볼 수 있다. 이 레이싱 콘트롤러는 지금까지 등장한 핸들형 콘트롤러에서는 찾아볼 수 없었던 몇가지의 새로운 기능이 추가되어 플레이어가 조작하기 쉽게 제작되었다. 그 기능은 다음과 같다.

포인트1 가정용기 최초로 버터플라이 시프트 채용!

이 콘트롤러의 최대 기능이라고 한다면 가정용 게임기 최초로 시프트 레버에 '버터플라이 시프트'를 채택한 것이다. 이 버터플라이 시프트는 업무용 게임인 슈퍼 모나코 GP, 버철 화이터로 유명한 시프트 레버이다. 이 시프트의 특징은 핸들의 뒤에 부착되어 있어 핸들을 쥔 채로 시프트 체인지가 가능하여 방향 변환을 정확하게 할 수 있다는 것이다.

시프트 레버의 왼쪽이 시프트 업, 오른쪽이 시프트 다운이다

핸들 아래의 빨간 부분이 바로 레버다

평상시에는 사용할 수 없었던 매뉴얼차도 자유롭게 사용할 수 있게 되었다

포인트2 사용이 편리해진 버튼 배치

엑셀레이터, 브레이크 등의 조작은 패드와 마찬가지로 버튼으로 조작한다. 이 버튼들은 핸들 전면에 부착되어 있으며 ABC버튼은 우측에, XYZ 버튼은 좌측에 배치되어 엄지 손가락으로 간단하게 조작할 수 있다.

엄지 손가락으로 조작하기 편리하게 배치된 버튼. 가운데의 빨간 버튼은 스타트 버튼이다

포인트3 어디서나 즐길 수 있도록 안정성을 고려

방바닥이나 책상 위, 정원 등에 놓고 조작할 경우를 고려하여 본체 바닥에 금속을 사용하는 등 어디서 게임을 즐기든지 안정성을 잃지 않도록 배려하였다. 또한 방바닥에 놓았을 경우를 대비하여 지금까지의 콘트롤러보다 그 높이가 높아졌고 의자에 앉아서 게임을 할 경우, 양다리 사이에 콘트롤러를

고정시킬 수 있도록 디자인되었다.

어디서든 편안하게 게임을 즐길 수 있다

의자에 앉아 다리 사이에 콘트롤러를 끼고 조작한다

포인트4 3단계로 조정 가능한 핸들 높이

플레이어가 게임을 플레이하는 자세, 플레이어의 체격에 맞춰 핸들을 잡기 쉽게 높이를 조절하는 기능을 탑재하였다. 이것은 '텔레 스코픽 기구'로 불리며 높이를 상하50mm사이에서 3단계로 조정할 수 있게 되었다.

최대로 핸들을 높였을 때

핸들을 가장 낮췄을 때

핸들에 붙어있는 다이얼을 돌려 높이를 조절한다

포인트5 3단계로 조정 가능한 핸들의 각도

이 콘트롤러에는 앞에 설명한 높이 조정 이외에 또하나의 조절 기능이 바로 핸들의 각도를 조절하는 '틸트 기구'가 탑재되었다. 이 기능은 플레이어가 게임을 플레이하기 쉽도록 핸들의 각도를 변화할 수 있는 것으로 전후 40도로 3단계로 조정 가능하다. 이 두가지의 기능으로 자유로운 환경에서 게임을 즐길 수 있게 된 것이다.

콘트롤러 뒷면에 부착되어 있는 이 레버로 각도를 조정한다

핸들을 가장 낮게 낮췄을 때

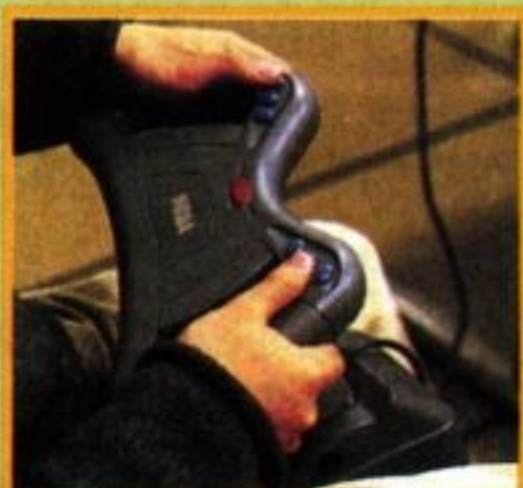
가장 높은 각도로 높였을 때

레이싱 콘트롤러 체험기

이렇듯 단순하게 기능만을 나열한다면 아무런 의미도 없다. 이 콘트롤러의 진가를 직접 확인해 보기 위해 새턴용 데이토나 USA를 플레이 해보았다.

체험1 : 다리에 끼고 플레이해 본 경우

의자에 앉아 다리 사이에 콘트롤러를 끼고 핸들의 각도는 최대로 높이고 높이는 가장 낮게 고정하여 사용해 보았다.

우선 안정성면에서는 체중이 콘트롤러의 발판에 쏠리기 때문에 별 문제는 없었다. 또한 다리에 끼고 있으므로 콘트롤러가 심하게 진동하는 일이 없어 정확하게 커멘드를 입력할 수 있었다. 그러나 이 자세에서는 핸들을 잡기위해 손을 쭉 펴고 플레이해야 하기 때문에 장시간 플레이할 경우 팔에 무리가 온다. 핸들 조작은 양호했지만 버튼 조작은 약간 빗나가는 경우도 있었다.

핸들을 잡기 위해 팔을 쭉 펴야하기 때문에 미묘한 조작은 불가능했지만 타이밍면에서는 패드보다 훨씬 뛰어났다

체험 2 : 책상위에 놓고 플레이해 본 경우

두번째로 책상위에 놓고 각도는 최저로 높이는 가장 높게 고정시켜 플레이해 보았다. 이 자세는 업무용의 자세와 비슷하여 마치 게임센터에서 게임을 플레이하는 듯한 느낌을 준다. 핸들의 조작도 치밀한 부분까지 조작 가능하고 드리프트도 쉽게 할 수 있었다. 또한 시프트 체인지는 패드와는 비교도 되지 않을 정도로 쉽게 사용할 수 있었다. 그러나 게임에 너무 열중하여 몸을 움직이면 콘트롤러가 움직여 순식간에 콘트롤할 수 없게 되었다.

업무용과 같은 자세로 플레이하기 때문에 시프트 체인지도 쉽게 할 수 있었다

체험을 마친 후....

패드든 콘트롤러든 각각의 장점과 단점은 있지만 미묘한 콘트롤 구사면에서는 레이싱 콘트롤러가 훨씬 사용하기 편리했다. 조금이라도 업무용의 분위기와 감각을 맛보고 싶은 유저들에게는 권장할 만한 콘트롤러이다. 또한 모든 레이싱 게임에 대응하기 때문에 언제 어디서든지 질주의 쾌감을 느낄 수 있다.

레이싱 게임의 필수품이 될 콘트롤러

◐ SS 라인 업 ◐

SF 영화를 방불케하는 리얼 3D슈팅

다이다로스

장르	3D슈팅
제작사	세가
발매일	3월 24일
가격	6,800엔

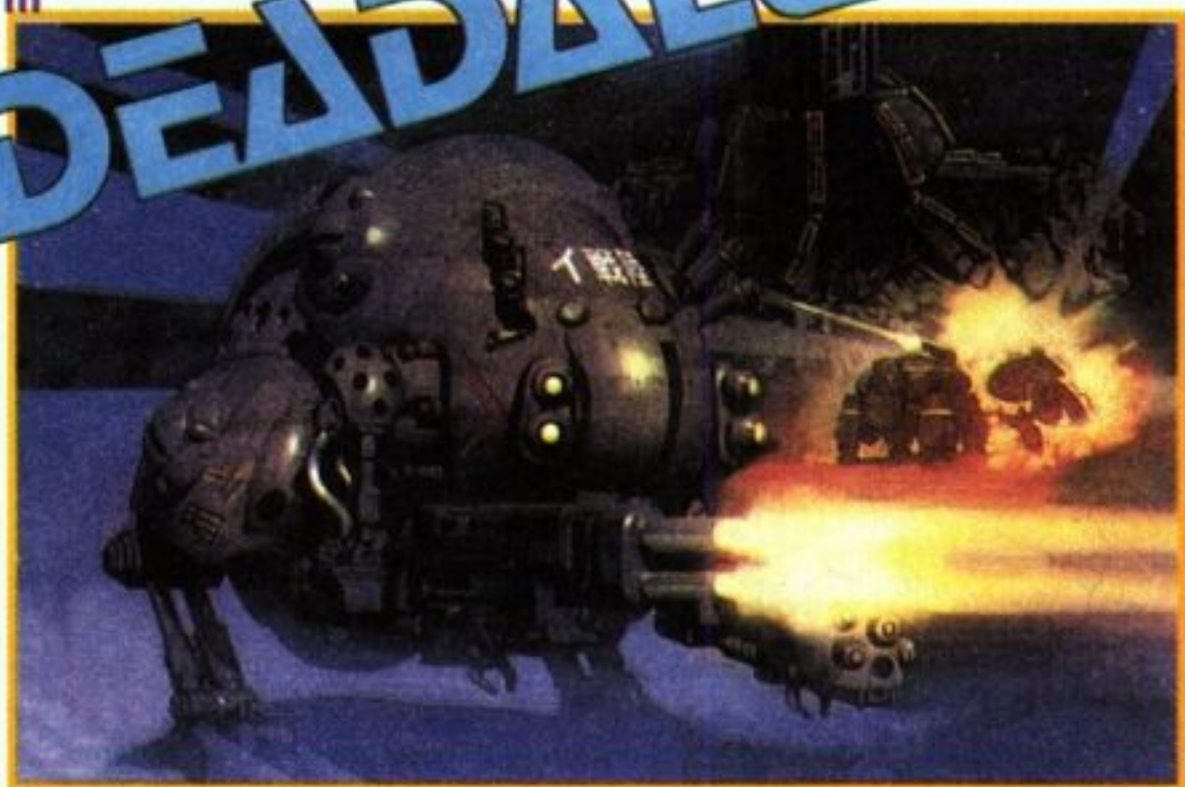
진지한 무대 설정, 치밀함이 돋보이는 중후한 그래픽, 그리고 적에게 둘러싸여 있는 긴박감 넘치는 상황에서 펼쳐지는 『둠』스타일의 3D 슈팅 게임이 등장했다. 플레이어는 기동병기 라오콘을 조작하여 적을 무찔러 나간다. 거대한 요새의 최심부를 파괴하는 것이 게임의 최종 목적이다. 우주 요새 다이다로스를 향해 돌진!

다이다로스와 인류와의 싸움이 시작되었다!

서력2077년. 지금까지 세계의 질서를 유지해왔던 지구, 민족, 종교라는 이념을 넘어 '지구'라고 하는 하나의 혹성국가가 탄생했다. 그 국가 탄생이후 혼돈의 시대가 도래하는데…

각지에서 발생하는 분쟁과 폭동을 해결하기 위해 프랭크 버니 브라이언은 WSSS(World Slient Security Service)를 설립하였다. 정부의 어떤 기관에도 간섭을 받지 않으며 독자적인 수단과 방법으로 행동을 감행해온 이 WSSS를 유지시켜왔던 것이 바로 중앙처리요새인 〔코드 네임 : 다이다로스〕이다. 다이다로스가 활동을 시작하여 800년동안 사람들 사이에서는 아무런 전쟁도 일어나지 않았다. 그러나 그 800동안 인류 통일국가를 지향하는 의지가 사라지고 다이다로스를 신처럼 우상화하여 의지하기 시작했다.

한편에서는 인류통일이라는 사상을 전하려는 '유신파'가 등장하였는데 이를 진압하려는 다이다로스와의 싸움이 끊이지 않고 계속되었다. 언뜻 보기에는 소규모의 전쟁이었지만 유신파 테러리스트들은 점차적으로 테러활동의 거점을 마련하여 본격적인 활동을 전개해 나가기 시작한다. 4종류의 무기와 특수 아이템을 사용하면서 30층인 요새를 한층한층씩 진행해 나간다.

무기를 선택하여 조준하여 적을 공격한다. 적을 쓰러뜨린 후 열쇠를 찾아 미로를 탈출하면 스테이지 클리어다

유신파 테러리스트의 기동병기, 라오콘

각 층의 내부는 자물쇠로 잠겨진 몇개의 방과 그것을 연결하는 통로로 구성된 미로로 되어 있다. 어떤 방에는 다음 층으로 이어지는 문이 있는데 플레이어는 그 문을 여는 키를 찾아 요새의 심장부까지 전진해 나간다.

라오콘의 콕피트 화면 공개

라오콘에는 메인 시스템과 파일로트의 정신과 동일시 시키는 '사이코 콘트롤러 시스템'이 탑재되어 있다. 라오콘의 조작을 익혀 자유자재로 진행해 나가보자!

라오콘은 전방이동, 좌우의 방향 전환, 후진, 그리고 앞을 향한채 좌우로 이동하는 평행 이동을 하며 이동해 나간다. 공격에는 탄환 제한이 없는 팔펀치와 3종류의 무기(발칸, 레이저, 미사일)를 자유롭게 변경해 가면서 사용한다. 또한 웨폰 부스터를 얻으면 사용중에 무기가 레벨 업한다. 무기 사용을 위한 탄약, 자기의 실드 등은 모두 적을 쓰러뜨리고 난 후 남아 있는 것(탄약과 여러 종류의 아이템 등)으로 보충한다.

적의 파괴 병기가 가득한 요새 내부

미로로 구성된 적 요새에는 다양한 적 병기들이 침입자들을 공격한다. 그 적 병기들은 서로 다른 특징과 능력을 지니고 있는데 라오콘을 발견하고 돌진해오는 병기, 회전하면서 8방향으로 탄환을 발사하는 병기 등 다양하다. 요새내에서는 컴퓨터를 해킹

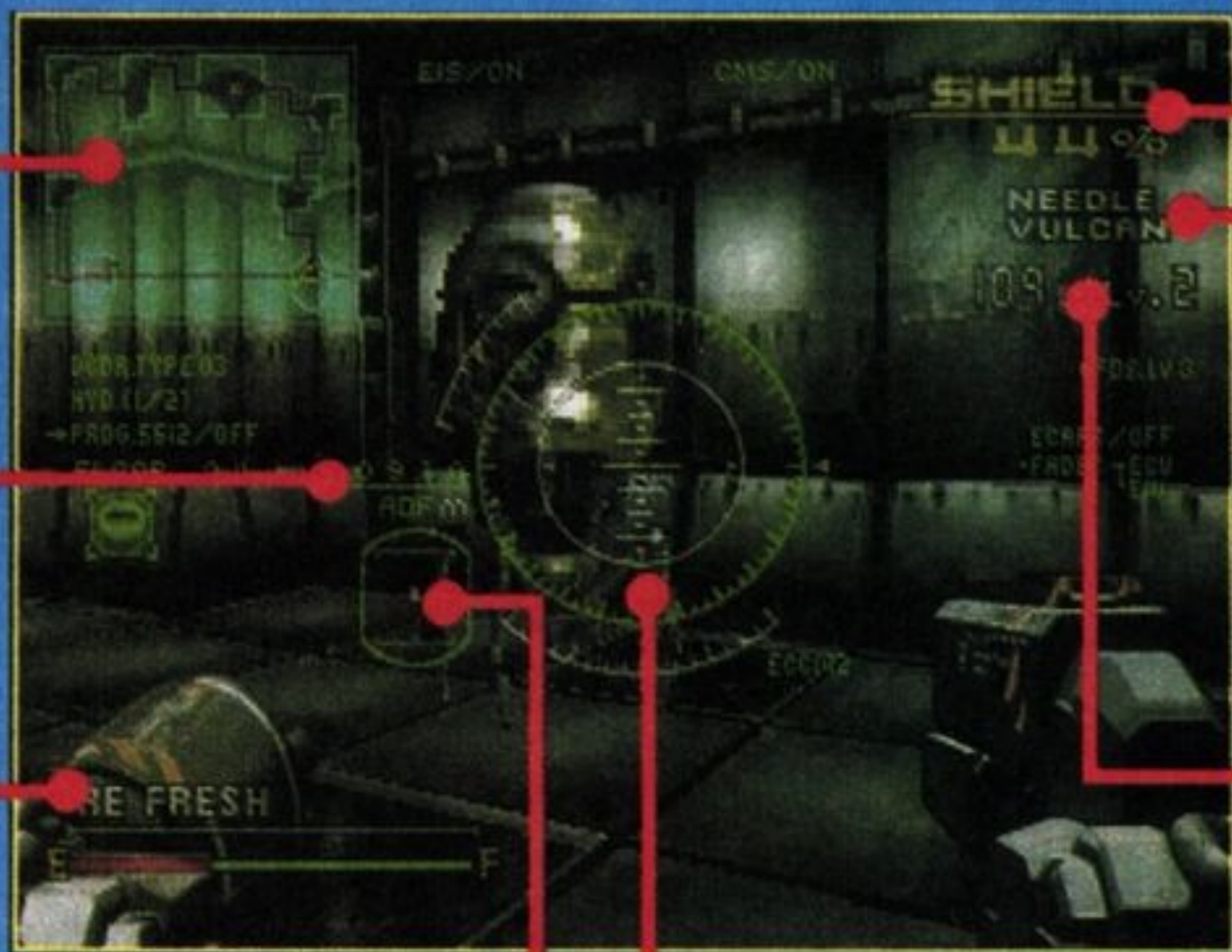
적 병기의 디자인, 공격 패턴 등은 실로 다양하다

박진감 넘치는 데모화면

● 맵
플레이어가 본 범위가 자동적으로 맵으로 나타난다. 또한 맵상의 컴퓨터에 억세스하는 것으로 플로어 전체의 맵 데이터를 표시할 수도 있다.

● 시간
작전 개시부터 시간이 리얼 타임으로 카운트된다. 각 층에는 제한 시간이 설정되어 있어 제한 시간이 다되가면 경고 사인이 표시되어 위험을 알려준다.

● 특수 아이템
라오콘은 통상 무기이외의 특수 아이템을 장비하고 있다. 이 장비에는 탄수 제한이 없는 대신 일정량의 연료를 소비한다. 연료는 아이템을 얻어서 보급해 나간다.

● 레이다
라오콘을 중심으로한 작은 범위를 표시해 준다. 맵 화면과는 달리 적의 위치도 표시되기 때문에 문 뒤의 적도 표시되어 급습당하는 일을 줄일 수 있다.

● 실드
적으로부터의 공격을 막아주는 실드. 이 실드의 내구력을 표시해 준다. 물론 데미지를 입으면 이 수치도 줄어들게 되고 0이 되면 게임오버가 된다.

● 무기
현재 장비하고 있는 무기를 표시한다. 라오콘은 맨 처음에 4종류의 무기를 장비하는데 이 무기들에는 탄수의 제한이 있다. 상황에 따라 무기를 선택하는 것이 공략의 키가 된다.

● 무기 상황
4종류의 무기 상태를 표시한다. 이 무기들은 아이템을 얻는 것으로 파워 업하고 그 레벨도 표시된다. 남아있는 탄환수도 여기에 표시된다.

● 네비게이터
현재 라오콘의 상황을 자세하게 표시해 준다. 중요한 바로미터이긴 하지만 공략에는 별로 도움이 되지 않는다. 라오콘의 방향을 나타내 주는 십자만이 공략에 중요한 역할을 한다.

하지 않으면 조명이 들어오지 않는 플로어가 있어 조명이 들어오기 전까지 암흑 속에서 긴박감 넘치는 전투가 펼쳐진다.

중심에 가까워짐에 따라 적의 공격도 맹렬해 진다. 지역에 따라 화면의 이미지도 달라진다

다이다로스 공략을 위한 4대 요소

1 변화하는 맵

다이다로스의 게임성을 가장 돋보이게 하는 요소. 게임을 진행함에 따라 맵이 변화해 가기 때문에 독특한 재미를 느낄 수 있다.

평면이 아닌 곳도 등장한다. 공략법을 참고로 철저하게 파괴해 나가자

2 무기와 아이템

플레이어가 조작하는 라오콘에는 2가지 타입의 장비가 있는데 바로 무기와 특수 아이템이다. 무기는 4종류이고 적과 지형 등을 고려하여 효과적으로 사용해 나간다. 그러나 특수 아이템은 연료를 소비하기 때문에 플레이어의 판단력을 요하는데 언제 어떤 아이템을 사용하느냐가 승패를 좌우한다.

팔 펀치	접근해 있는 적에게만 데미지를 줄 수 있지만 탄환수의 제약은 없다
발칸	파워 업하면 버튼을 한번 눌러도 연사가 가능해 진다
미사일	접근해 있는 적을 자동적으로 쫓아 격추시킨다
레이저	단발이지만 파워 업하면 발칸보다 더 큰 위력을 발휘한다

호버 제트	라오콘의 이동 스피드가 평소보다 2배로 빨라진다
파워 부스터	10초동안 줄 수 있는 데미지가 통상 공격의 1.5배가 된다
블레이즈 레이저	플로어에 있는 모든 적에게 일정의 데미지를 입힌다
플라즈마 베리어	적에게 데미지를 입지않게 된다. 플로어에서 입수한다
리프레쉬	라오콘의 레벨을 일정량 회복시킨다

3 적의 개성을 파악하자

다른 게임들과 마찬가지로 이 게임에도 개성적인 적들이 많이 등장한다. 적의 공격을 받으면 화면에 비(?)가 내린다. 화면도 감정이 있나?

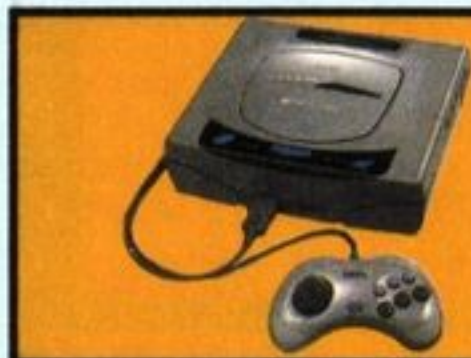
쿠아트로	다리 아래에 있는 호버를 보면 움직임이 둔할 것갈지만 실상은 매우 민첩한 병기이다
어로비트	공중에 정지할 수 있다. 평상시에는 감시용으로 사용되며 공격받지 않는 한 공격하지 않는다
볼카노	좁은 공간을 효과적으로 이동하기 위해 개발된 4개의 다리가 있는 메카닉으로 다리가 상당히 빠르다
그리피스	볼카노의 후속기. 기동성을 줄이고 목표 공략성과 내구성을 높였다

4 아이템으로 무기를 강화

라오콘에 장비되어 있는 4종류의 무기는 탄약, 또는 연료를 소비하고 있다. 그러나 이들의 탄약과 연료는 맵상에 떨어져 있는 아이템을 주워 보충해야 한다. 또한 이 4종류의 무기는 파워 부스터를 얻어 3단계까지 강화시킬 수 있다.

레이저CT	발칸보다 파괴력이 높은 무기. 레이저포의 탄환을 보충하는 아이템
발칸CT	발칸의 탄환을 보급한다. 사용 빈도가 높기 때문에 충분히 보충해 두면 좋다
실드 리베어	라오콘의 실드를 보급한다. 실드 보급을 위한 아이템은 이것외에도 특수 아이템이 있다
미사일CT	가까운 거리에 있는 적을 자동적으로 추격하는 중화기. 미사일을 보급한다
게이트 키	면 클리어를 위해 꼭 필요한 아이템
웨폰 부스터	현재 장비하고 있는 무기를 파워 업시킨다. 단 레벨을 다운시키는 아이템도 존재하기 때문에 주의해야 한다

호쾌한 움직임과 다채로운 화면 효과가 돋보이는 액션 게임

빛나는 수정전설 아스탈

	장르	액션
	제작사	세가
	발매일	4월 25일
	가격	5,800엔

아름답고 환상적인 배경, 다양한 화면 효과, 그리고 다이나믹한 캐릭터들이 펼치는 매력적인 액션 게임, 『빛나는 수정전설 아스탈』이 드디어 모습을 드러냈다. 액션 게임도 이처럼 아름다울 수 있다는 사실을 입증해 줄 아스탈의 세계로 떠나보자!

레다를 구하기 위해 모험을 떠난다!

주인공 아스탈을 조작하여 납치된 소녀, 레다를 구하는 것이 이 게임의 목적인 횡스크롤 액션 게임으로 화면과 적 캐릭터의 확대, 축소, 반투명, 특수 스크롤 등 새턴의 그래픽 기능을 활용한 연출 효과가 돋보이는 게임이다.

오프닝의 애니메이션 데모와 함께 흘러나오는 주제곡도 게임의 분위기를 더욱 고조시키는 특징의 하나이다.

납치된 소녀, 레다를 찾기 위해 주인공 아스탈이 모험을 떠난다

오프닝 스토리

아주 먼 옛날, 세계를 창조한 여신 앙트와스는 보석속에서 아스탈이라는 남자 아이와 레다라는 여자 아이를 만들어냈다. 그러나 아스탈은 너무 난폭해져서 그 벌로 별에 갇히게 되었다. 그가 별에 갇힌 동안 악마인 가이스트가 나타나 레다를 납치해 가는데…

레다가 악의 화신인 가이스트에게 끌려간다

아스탈은 자신의 힘으로 봉인을 풀고 레다를 구하기 위해 모험을 떠난다

아스탈의 액션과 『NPC 서포트 시스템』

아스탈의 액션은 적을 쓰러뜨리는 것 뿐만 아니라 게임중에 존재하는 많은 함정들을 돌파하는 유효한 수단으로서 스테이지 클리어에 밀접한 관계가 있다. 힘껏 들이마신 숨을 토해내는 브레스, 지면을 뒤흔드는 지면 밟기, 점프하여 누르기, 적을 들어올려 던지기, 바위나 나무를 들어올려 적을 향해 던지기 등 실로 다채로운 액션이 등장한다. 또한 한쌍인 새에게 명령을 내려(혹은 조작하여) 공격하는 것도 가능하다.

브레스

크게 들이신 숨을 단번에 토해내서 적을 쓰러뜨린다

지면 밟기

지면을 발로 계속 두드려 지면에 있는 적에게 데미지를 준다

들어 올리기

자신보다도 더 큰 적도 간단히 들어 올린다. 들어올린 상태로 던져버릴 수도 있다

새는 2P에서만 조작 가능

한쌍인 새는 1인 플레이인 경우 공격, 회복 아이템 줍기 등 상황에 따라 행동한다. 그러나 2P의 콘트롤러를 사용하면 자유롭게 조작할 수 있다. 언제든지 원하는 시간에 전투에 참가할 수 있으며 조작하고 있지 않을 때는 저절로 컴퓨터로 전환된다. 이것이 바로 『NPC 서포트 시스템』이다.

강력! 합체기!!

아스탈의 브레스와 합체하여 강력한 공격을 구사할 수 있게된다

아름다운 시각적 연출이 빛난다

이 게임의 매력중 하나가 바로 아름다운 그래픽을 통한 시각적 연출이다. 이러한 연출이 이벤트의 현장감과 분위기를 고조시켜 플레이어를 게임속으로 빠져들게 한다.

다관절의 거대 캐릭터도 등장!
이처럼 거대한 적도 등장한다. 다관절로 움직이는 다리를 공격해야 한다

화면이 확대, 축소된다

스테이지 최후의 이벤트 장면이나 거대한 적 캐릭터나 바위 등을 들어올렸을 때는 카메라를 뒤로 빼서 멀리서 바라보는 듯한 느낌의 화면이 된다. 적 캐릭터가 가까워졌다 멀어졌다하는 경우에도 확대, 축소가 효과적으로 사용되고 있다.

이벤트시는 축소된다

적이 확대됐다.
적 캐릭터가 확대되어 긴장감이 감도는 전투장면

변화로 가득찬 스테이지

아스탈이 모험을 펼치는 스테이지는 새턴의 기능을 살린 아름답고 환상적인 세계다.

마그마를 뿜어올리는 오르는 화산, 황량한 사막 등의 스테이지 배경이 라스트 스크롤에 의해 처리되거나, 수정과 얼음으로 가득찬 스테이지에서는 발밑에 자신의 모습이 그대로 비춰지고 수정뒤에 몸을 숨기면 반투명으로 처리된 수정의 맞은 편에 캐릭터의 모습이 투영되는 등 섬세한 연출력을 느낄 수 있다.

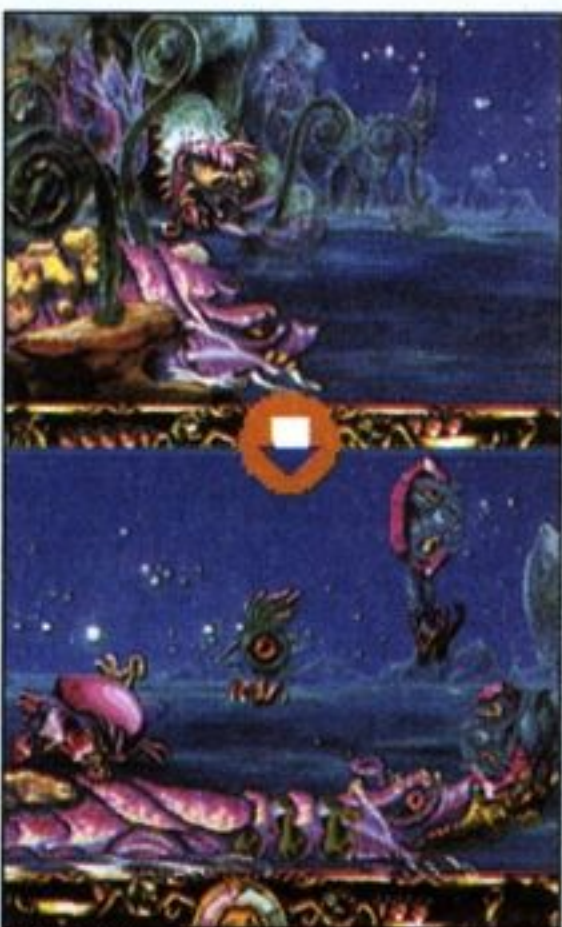
어두운 동굴안의 박쥐들이 아스탈의 머리를 공격한다

캐릭터의 능력을 시험해보자

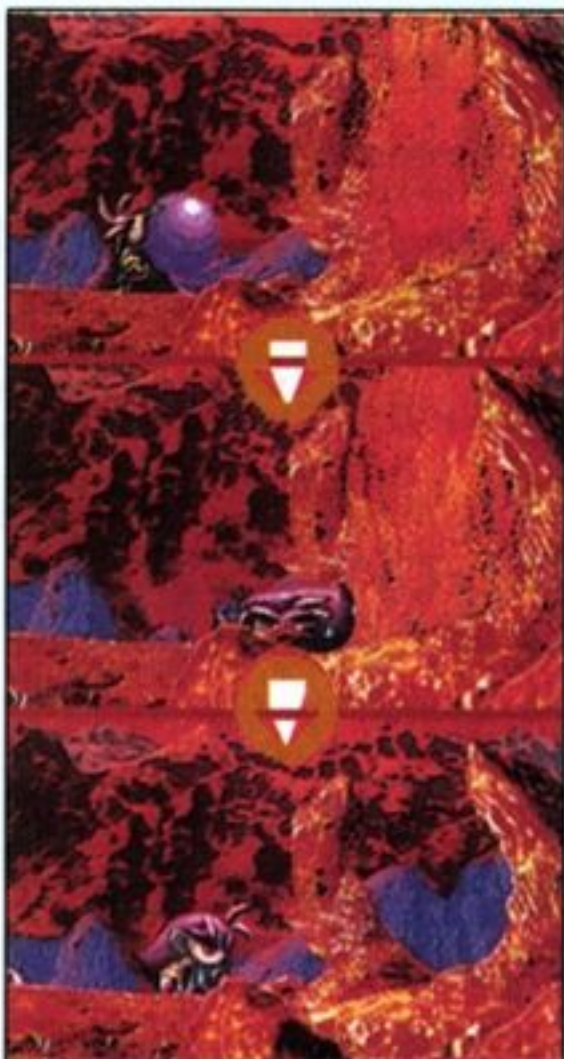
아스탈의 액션은 상황에 맞춰 적절하게 사용할 수 있다. 잘 사용하면 스테이지 중간중간에 숨어 있는 많은 함정들을 빠져나가 데미지를 최소화할 수 있다. 또한 특수한 액션이 아니면 돌파할 수 없는 함정이나 클리어할 수 없는 스테이지 등도 상당히 많다.

줄지어 있는 적을 밟으면서 이동한다

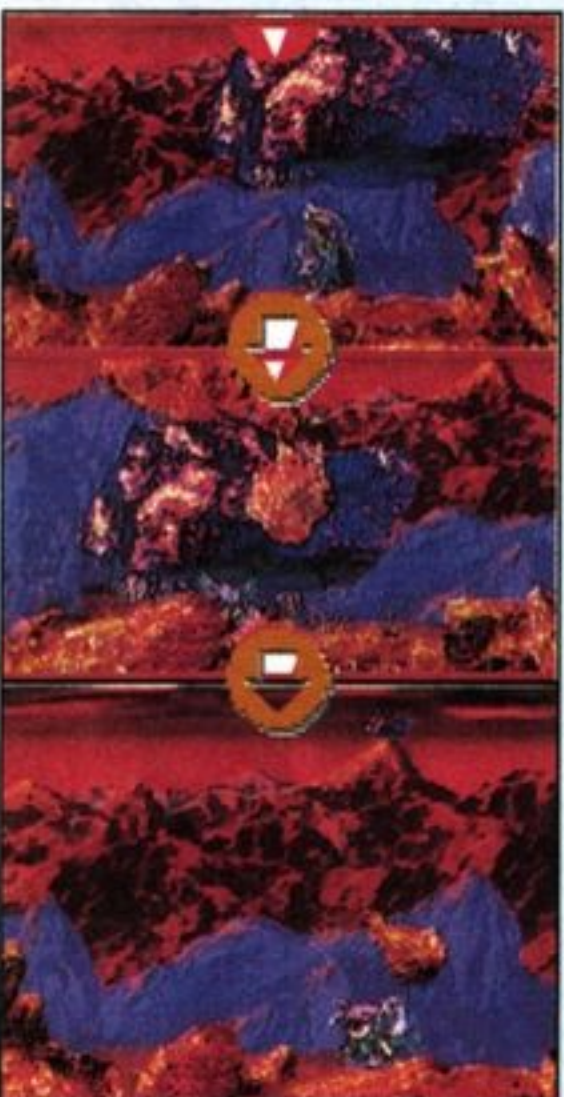
지면 밟기를 사용하는 함정

평상시 많은 적이 출현할 때 적을 놀라게 하여 멈춰서게 하기 위한 지면 밟기가 밀림 스테이지에서는 괴수를 두드려 밟아서 앞으로 진행하여 수영을 하거나 적을 공격하는데 사용된다.

머리가 늘어난다
이 곳에서 지면을 두드리면 괴수의 머리가 늘어난다

브레스를 사용하는 함정

불꽃으로 무장한 적이나 화염이 앞을 가로막고 있을 경우에 브레스를 사용하여 돌파한다. 불꽃이 일순간에 사라지는 장면은 보는 것만으로도 통쾌하다.

화염으로 막혀있던 길도 브레스를 사용하면 날려버릴 수 있다. 화염 공격을 펼치는 적에게 데미지를 입히려면 이와 같은 방법으로 불을 날려버린 후 공격하면 된다

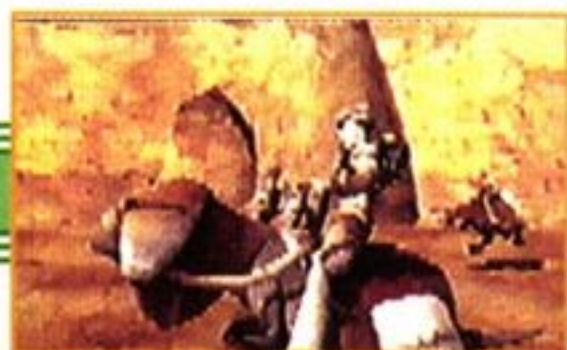
들어올리기를 사용하는 함정

불꽃 스테이지에서는 바위를 들어올려 화구를 막거나 흘러내리는 용암 덩어리를 막을 수 있다. 바위를 던져 화구를 막으면 바로 스테이지가 클리어된다.

바위를 들어올려 흘러내리는 용암을 막는다. 그 바위를 던져 용암이 흘러내리는 화구를 막을 수도 있다

매력 넘치는 조작감과 입체감의 3D 슈팅 게임

팬저 드래군

장르	3D슈팅
제작사	세가
발매일	3월 10일
가격	6,800엔
기종	세가 새턴

『팬저 드래군』은 드래곤의 등에 올라탄 드래곤 라이더를 조작해 적을 쓰러뜨려가는 360도 스크롤 타입의 슈팅 게임이다. 조작하는 것은 드래곤 라이더이지만, 게임의 주인공은 어디까지나 드래곤. 화면을 통해서 전해오는 감각은 이제까지의 슈팅 게임에서는 볼 수 없었던 참신함과 생생함을 느끼게 해 준다. 그리고 마치 영화와도 같은 진지한 화면 구성, 모든 화면이 텍스처 매핑 처리되어 풀 폴리곤으로 그려졌다. 그럼, 팬저 드래군의 탁월한 세계로 들어가 보자.

동료들과 길을 가다....

우연이 거대한 공중 전함을 보게 된다

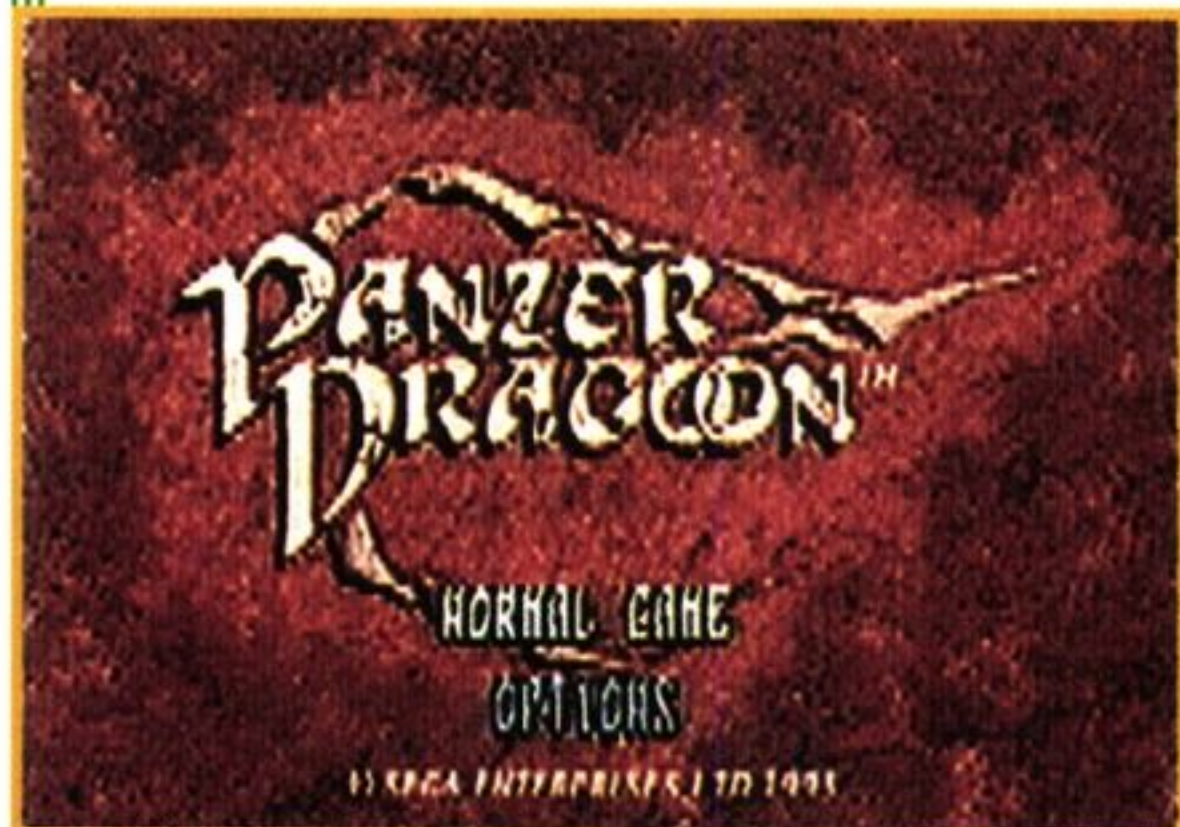
땅을 뚫고 튀어나온 공성생물

공성생물을 따라가는 주인공

생사를 용과 함께 한다!

이 게임은 갑자기 세계를 덮친 천재지변의 의혹을 풀기 위하여 주인공이 고대의 초 문명을 숨겨둔 유적으로 향한다는 내용으로, 플레이어는 드래곤을 조정하여 적을 추적하여 격추한다. 거대한 적에게는 A버튼을 오래 누르고 있으면 자동적으로 적에게 타게트가 맞춰지고 버튼을 떼면 레이저가 날아간다. 그리고 화면 왼쪽 하단 부분에는 HP표시가 있는데 HP가 모두 떨어지면 용과 함께 추락한다.

총을 쏴보는 주인공

이상한 창고가 있었다

이곳에는 여러종류의 비행체가 많이 있다

아까 쫓았던 공성생물. 왜 죽었을까

갑자기 위에서 뭔가 떨어진다

주인공을 쫓아가는 공성생물

360도의 시점 변화로 적을 향해 돌격!

드래곤은 전방을 향해서만 날 뿐 뒤에 따라오는 적에 대해서는 화면 오른쪽 위에 레이다 화면으로 적의 위치를 확인해야 한다.

플레이어는 방향을 바꾸어 전후좌우의 4방향으로 변화할 수 있는데 전방을 향하고 있을 때만 드래곤의 전신을 볼 수 있다.

궁지에 몰렸다

아무리 총을 쏴아 보지만...

계란으로 바위치기다

갑자기 위에서 드래곤이 출현

이상한 폭발과 함께 주인공은...

적 드래곤이 쏘아댄 불덩어리. 폭발이 굉장하다

주인의 죽음에 슬퍼하는 드래곤

전방	유일하게 드래곤의 전신이 보이는 시점. 커서의 이동에 맞추어 드래곤의 방향을 바꾼다
후방	역시 주인공으로 부터의 시점이고 드래곤의 꼬리가 보이고 있다
좌우	드래곤의 날개짓은 보이지 않는 상태이다. 드래곤의 등에 탄 주인공이 본 시점이 되어 있다
레이다	부채꼴의 부분이 현재의 시야이다. 빨간점 하나하나가 적이다

게임의 시작

○ 에피소드 1 - 수중 도시 ○

제국군이 발굴한 구세기 유적이 원인이 되어 잠에서 깨어난 2마리 드래곤의 싸움에 휩싸이게 된 가일. 두마리중 한마리의 드래곤을 탄 구세기의 사람에게 드래곤과 구세기의 총을 건네받은 가일은 이 무기 사용법을 익히기 위해 공성생물이 사는 호수로 향한다. 그곳은 드래곤의 조작과 2종류 쇼트의 연습장소이다. 자유롭게 조작하면서 조작법을 익히자.

드래곤을 타고 처음 시작되는 곳은 수중 도시이다. 이곳은 아주 간단하며 그다지 많은 적들이 출현하지 않는다. 이곳에서는 거의 레이저 공격으로 적들을 상대하면 아주 쉬울 것이다. 특히 좌, 우에서 떨어지는 기둥을 조심하고 물 위에 떠 있는 꽃(?) 을 조심하자.

에피소드 1의 보스로는 커다란 기구로 기구 위의 포대로 불덩이를 쏘아 주인공과 드래곤을 공격한다. 일단 타게트를 정한 후 레이저 공격후 기본 슈트로 공격을 하자. 기구의 에너지가 3분의 2정도 없어졌을 때, 배의 밑 부분에서 거대한 어뢰를 쏜다. 이것도 기본 슈트로 쏴 없애 버리면 더이상 공격을 하지 못한다.

드디어 게임의 시작이다!

A 버튼을 누르고 있다가 적에게 타게트를 정한 후 손을 떼면 레이저가 나간다

바다위에 떠 있는 꽃(?)을 조심하자

갑자기 천장이 부서지면서...

일단 양쪽 옆에 붙어있는 포대부터 터뜨리자

○ 에피소드 2와 3사이의 비주얼 데모가! ○

에피소드 1과 2사이에 들어 있는 데모에서는 제국군의 대전함이 등장하는 데모 비주얼이 삽입되었다. 자막을 읽어보면 에피소드 1에서 격침된 전함은 정찰함으로 제국군은 자신들이 발견한 탑과 드래곤의 관계를 알고 있는 것일까? 그럼 여기에 그 데모의 연속사진을 소개하겠다. 화면에 나타난 다수의 전함과 주위를 날고 있는 전투기 등 세세한 부분까지 표현된 비주얼 데모를 보면서 작전을 세워보자.

중앙에 있는 것이 6개의 엔진이 달려있는 공중모함이다

가일을 쫓고 있는 전함들

이것이 처음에 나타나는 전함이다. 그 앞에 있는 것이 전투기이다

역시 제국이 발굴한 탑과 드래곤 사이에는 뭔가 관계가 있는 듯하다

○ 에피소드 2 - 사막과 동굴 ○

제국군에게 발각된 가일은 추격대를 피해 공성생물이 서식하고 있는 사막으로 향한다. 그곳은 인간의 흔적이라고는 찾아볼 수 없는 곳으로 어떤 생물이 살고 있는지 상상도 할 수 없는 미지의 장소이다. 제국군의 대전함과 싸우는 것보다는 이곳이 더 안전하다고 판단한 가일, 그러나 그것은 큰 판단 실수였는데....

이곳은 모래만이 펼쳐져 있는 세계, 갑자기 거대 공성생물들이 모래와 바위가 펼쳐진 곳에서 모습을 드러낸다. 모래속은 이따금씩 모습을 보이는 거대 공성생물 '샌드웜'이 살고 있었다. 아슬아슬하게 저공비행을 하는 주인공과 드래곤을

물어 뜯으려고 하늘 높이 날아 올랐다가 맹렬히 덮쳐 내려오는 샌드웜을 레이저로 공격하자. 가끔씩 꼬리에 달려있는 독침을 쏘아대고, 터뜨렸을 때 샌드웜의 파편과 충돌할 수도 있으니 주의하자. 주인공은 드래곤을 조종하면서 그 방법으로 계속 진행해 나가자.

사막 정중앙에 동굴이 나타난다. 드래곤은 이끌리듯이 돌연히 나타난 암산의 동굴로 들어간다. 그러나 아무것도 없다고 생각한 그 동굴에는 모래로 위장한 많은 적이 숨어 있었다. 기분 나쁜 모습을 한 곤충계의 공성생물이 모래를 날리면서 주인공과 드래곤을 향해 날아온다. 이러한 생물들을 쓰러뜨리면서 출구를 찾는다.

또다시 샌드웜의 등장에 이어 에피소드 2의 보스 등장이다. 이 보스는 오프닝에서 보았던 커다란 드래곤이다. 입에서 굉장한 레이저를 뿜으면서 공격해온다.

거대한 공중전함이...

모래밭에서 거대한 샌드웜의 출현!

일정한 양의 공성생물을 없애버려야 앞으로 진행된다.

샌드웜이 쏘아대는 가시. 가시만 해도 엄청나다

보스의 출현! 입에서 레이저를 쏘아댄다

보스를 물리치면 주인공의 얼굴을 기억한 후, 도망간다

○ 에피소드 3 - 발굴소 ○

사막을 빠져나온 주인공은 최초의 목적지인 구세기 유적에 도착한다. 그러나 이 유적은 제국군의 손에 들어가 있었고 대규모의 발굴 작업이 행해지고 있었다. 발굴소를 지키고 있는 부대와의 정면 충돌을 피하기 위해 밤이 될 때까지 기다리려고 했지만 치밀한 제국군의 감시망에 포착되어 버렸다. 이제 남은 선택은 정면돌파하는 것 뿐이다.

주인공과 드래곤의 앞을 가로막는 최대 난적의 등장. 제국의 공중전함. 그리고 전투기의 공격을 교환하면서 계속 날고 있는 주인공과 드래곤 앞에, 매우 거대한 발굴소가 나타난다. 회전을 하면서 견고한 그 몸을 지키는 발굴소. 이 발굴소에는 무수히 많은 포격으로 주인공들에게 가차없이 공격을 해온다. 아마도 주인공과 드래곤에게는는 최대의 적이 될 것이다.

중량감과 압도적인 강인함을 자랑하는 이 발굴소를 주인공들은 과연 함락시킬 수 있을 것인가?

이번의 보스로는 2단 분리형으로된 거대한 프로펠러가 달린 기계이다. 앞과 뒤에서 출현해 합체를 하여 공격을 한다.

주로 공격의 방식으로는 프로펠러를 이용한 것인데, 주인공에게 다가와 프로펠러를 돌려 데미지를 입게 한다. 이 보스의 약점은 중간 부분인 허리이다.

시작하자 마자 옆에서 거대한 전함이 등장한다

분리형 보스. 프로펠러로 공격을 한다

프로펠러 공격. 당하게 되면 엄청난 데미지를 입는다

에피소드 2의 보스는 제국군의 시험제작형 전함. 넓게 펼쳐진 날개에는 장갑장치가 되어 있고 날개 부분에 합체의 접합부가 있다

○ 에피소드 4 - 구세기 유적지 ○

발굴소의 시험제작형 전함을 파괴하면 그 내부의 유적지에 진입하게 된다. 뒤에서는 제국군의 전투기가 추격해 온다. 좁고 어두운 통로에서 격렬한 전투가 전개된다. 드래곤의 접근에 반응을 보이는 것인지, 아니면 격렬한 전투의 탓인지 잠자고 있던 구세기의 병기들이 다시 일어나기 시작한다.

제국군 조차 침입할 수 없는 유적지의 심층부를 진행해 나가는 드래곤. 과연 유적의 내부에는 무엇이 있는 것일까? 좁은 통로를 날아가는 드래곤의 빠른 스피드가 게임의 진행을 시원하게 만들어 준다.

제국군이 이용하는 구세기의 테크놀로지의 대부분이 이곳에 집결되어 있다. 제국의 공중전함은 구세기의 엔진 등을 사용하고 있던 목조, 혹은 금속성의 배를 매달고 있는 것이 기본적인 구조로 되어 있다. 거의 화약으로 발사되는 대포나 소화기지만 배에 의해 아직 살아 있는 구세기의 병기를 장비하고 있다. 이러한 병기는 주인공과 드래곤에 있어서 커다란 위협이 된다. 후기에 개발된 배는 엔진을 다수 장비하고 있고 자세한 출력의 조정도 가능하게 되었다. 이들의 배는 그 기술력을 사용해 보다 높은 출력과 기동성을 목표로 만들어진 것이다. 또 같은 타입의 엔진으로 사용한 양산기도 만들어지게 되었다. 구세기 병기를 파워 업한 제국군의 힘은 드래곤과 가일에게는 너무나도 혹독한 것이라 하겠지만 플레이어의 판단과 조종에 의해 극복해 보는 것도 보람있는 일일 것이다.

보스로는 두 팔이 달린 로보트로, 아주 좁은 공간에서 싸우게 된다. 팔을 로케트 펀치처럼 앞으로 쏘면 부메랑처럼 다시 돌아온다. 그러니 앞에만 신경쓸 것이 아니라 뒤까지도 신경을 써야한다. 일단 보스의 팔부터 터뜨리자. 보스의 팔을 터뜨려 버리면 시계방향으로 돌면서 레이저로 공격을 한다.

유적의 심층부를 향해 돌진해 나가는 드래곤과 가일

좁은 통로에서 전투를 펼치는 가일과 제국군

뒤에서 레이저를 쏘며 공격해 오는 전투기

이곳에선 판단을 잘 내려 피해야 한다

양쪽의 팔로 공격하는 보스

팔을 잃게 되면 레이저로 공격한다

○ 에피소드 5 – 숲속 ○

유적을 빠져나온 가일과 드래곤 앞에 제국군의 공중전함과 전투기들이 거침없이 나타나 공격을 퍼붓기 시작한다. 에피소드 1과 2사이에 있던 비주얼 데모에 등장했던 공중전함이 드디어 등장하는데 이 곳에서는 빠른 공격 테크닉만이 살아남을 수 있는 유일한 방법이다. 또한 소형 전투기도 다수 등장하기 때문에 한대 한대 정확하게 조준해야 한다. 적의 탄환의 종류도 다양하기 때문에 잘 구분하여 격추시켜야 한다.

구세기 유적지에서 나오면 이상한 숲이 나타난다. 이 숲에도 공성생물은 거의 등장하지 않고 비행선이 출현한다. 이곳에서는 중간 보스가 출현을 하는데, 거대한 비행선 위에 두개의 뿔이 달려있다.

일단 이 비행선은 두개의 뿔을 터뜨리게 되면 한번 후퇴 한 후 또 한번 등장한다. 이곳에 등장하는 보스는 거대한 공중전함으로 그 크기는 말로 표현할 수 없을 정도로 굉장히 크다. 또 이 보스의 공격은 엄청나게 강하고 무자비하게 돌격해 온다.

일단 맨 위에 있는 포대부터 쏘면서 모두 다 터뜨린다. 보스는 우리의 공격을 방어하기 위해 뒷면(돌과 비슷한 것으로 둘러쌓여 있음)으로 돌아선다. (이때는 아무리 공격을 해도 데미지가 줄지 않으니 공격을 할 필요가 없다.) 앞으로 다시 돌때까지 기다렸다가 앞으로 돌아섰을 때 보스의 하단 푸른색으로 된 타게트를 맞추자.

보스의 공격으로는 대포공격과 프로펠러 공격이다. 보스를 없애고 나면 적 드래곤이 나타나 그를 쫓아오게 된다.

거대한 공중 비행선이 등장!

또 한번 등장을 한다

보스 출현! 일단 위에 달린 포대부터 터뜨리자

이런 상태일 때는 공격이 먹혀 들지 않는다.

밑에 푸른색으로 된 철판을 공격하자

거대한 어뢰공격

2개의 팔을 지닌 것이 특징인 이 공중전함은 몇대의 중형 함대를 이끌고 있다

접근해오기 전에 격추하지 않으면 공격을 받기 때문에 빨리 공격하자

○ 에피소드 6 - 적 드래곤을 쫓아서 ○

계속해서 적 드래곤을 쫓아서 온 곳은 제국의 본거지이다. 이곳에서는 앞으로 계속 진행이 되어 가며 특별히 강한 적은 없다. 앞에서 계속 적 드래곤이 왔다갔다 하는데 아무리 그 녀석을 쏘아봤자 지금은 죽지 않으니 다른 적기들에 신경써야 한다. 그리고 이곳에서는 보스가 등장하지 않는다.

적 드래곤을 쫓아 제국의 본거지까지 왔다

공성생물이 아닌 전투기의 등장이다

○ 라스트 에피소드 - 마지막 결전 ○

드디어 마지막 결전! 적 드래곤이 제국의 어떤 힘과 결합을 하여 거대한 용이 되었다. 주인공과 드래곤을 한번 째려보며 마지막 결전이 시작된다. 이 녀석을 없애는 방법은 아주 간단하다. 적 드래곤이 쏘아대는 레이저라든가 불덩이들을 피하면서 레이저와 보통의 슈트로 머리를 맞추자. 그리고 가끔가다 앞으로 다가와 꼬리로 공격을 할 때가 있으니 주의하자. 크레디트 3개에서 4개 정도라면 이 녀석은 문제없이 없애 버리고 엔딩을 볼 수 있다.

적 드래곤이 제국의 기지로 향한다

제국의 힘과 결합하는 드래곤

거대한 용이 되었다

꼬리 공격을 조심하자

에피소드 2에서 같은 방법으로 공격했던 레이저 공격

입에 파워를 모아 레이저를 쏜다

마지막으로....

드디어 적 드래곤을 없애 버렸다. 분한듯 적 드래곤은 주인공을 째려보며 바다속으로 빠져 죽고만다. 제국의 본거지에 들어온 드래곤과 주인공. 갑자기 주인공의 몸에서 이상한 빛이 나오더니 드래곤의 등에서 내리게 된다. 드래곤의 뿔에서 이상한 힘이 모여 제국군의 본부와 함께 자폭해 버린다....

다시 모래위에 쓰러져 있는 주인공. 안간힘을 다해 일어나보니 드래곤은 사라지고 모래위에는 드래곤의 발자국만....

이상한 힘이 주인공을 내려 놓는다

드래곤의 뿔에서 이상한 힘이 모여....

기지와 함께 폭발하고 만다

모래 밭에 쓰러져 있는 주인공

모래밭에는 드래곤의 발자국 만이....

웅장한 엔딩

I.Q 200에 도전하라!!

네모네모 로직을 완전 소화하면 그대는 이미 천재!!

네모네모 로직이란?

네모네모 로직은 일정한 빈칸들 속에 숨어있는 그림을 찾아내는 게임으로 경험과 두뇌를 쓰면 쓸수록 빠져들어가는 하나의 예술이다.

88년 처음으로 일본에서 등장했을 때는 큰 인기를 끌지 못했으나 93년부터 남녀노소를 구분않고 거의 폭발적인 인기를 누린 퍼즐이다.

지금은 세계 각국에서 즐기고 있는 가장 일반적인 퍼즐 게임이 된 것이다.

잠 깐

네모네모 로직은 게임챔프에서만 맛볼 수 있습니다.

1,2권: 각권 5,000원
편저: 테츠야 니시오
발행: (주)제우미디어

옆의 단행본 구입시 동네 서점에 없으면 게임챔프 본지 맨 뒷장에 있는 지역별 총판에 전화를 걸어 문의해 주십시오.

게임챔프 과월호는 94년 6월호부터 통신 판매합니다. 이전 책들은 품절입니다.

구입문의/702-3211

제우문고

도서명	가격	내 용
1.RPG 환상사전	7,000원	명작 롤플레잉 게임의 흥미를 더해주는 멋진 게임 시스템과 등장하는 몬스터의 재미있는 정보를 화보와 함께 제공한다.
2.올게임 카타로그' 93	5,000원	국내 최대의 보급율을 자랑하고 있는 슈퍼컴보이용 소프트웨어를 90년부터 93년까지 발매된 400 여종에 걸쳐 5개의 시각에서 정확하고 냉철하게 평가해 초보자도 쉽게 알아볼 수 있도록 구성된 소프트웨어 카타로그이다.
3.드래곤볼Z 외전	5,000원	반다이에서 개발한 패밀리용 게임을 롤플레잉 게임 사상 4시간대에 완벽히 클리어 할 수 있는 비법과 지도를 컬러판으로 담았다.
4 .웃는 닌텐도 달리는 세가	5,500원	게임하나로 돈방석에 오른 세계 속의 기업 닌텐도와 세가의 입지열전을 자세히 소개하고 있다.
5.내일은 없습니다	5,000원	일본의 전 총리 호소카와 모리히로의 정치적 야망과 젊었을 때 자신의 업무 수행, 일처리 등 젊은이들에게 귀감이 될만한 철학을 소개.
6.평화를 위하여	5,000원	전직 미 대통령이자 지금도 세계평화를 위하여 뛰어다니고 있는 지미 카터의 일생 철학과 업적을 알기 쉽게 설명.
7.네모네모 로직 1,2편	5,000원	세계인의 퍼즐로 자리잡은 네모네모 로직. 현재 국내 각 매체에서도 기사로 소개되고 있다.
8.아랑전설 (상,하)	2,500원	아케이드의 대표적인 인기 게임인 아랑전설의 배경 스토리를 만화로 엮은 코믹한 단행본.
9.나도 게임을 만들고 싶어!	5,500원	게임을 만들 수 있는 기본적인 과정부터 완성까지 설명해 주는 지침서.
10.동키콩 컨트리	5,500원	최근 가장 인기있는 슈퍼컴보이용 게임이다. 화려한 그래픽과 어려운 난이도로 정평이 나있는 게임을 완전히 클리어할 수 있는 비법을 담았다.
11.폭소 스화2	2,500원	지상 최대의 게임 '스화2'의 폭소 4컷 만화. 게임을 좋아하는 사람이라면 한번씩은 읽어보았을 대중적인 만화이다.

천리안 GO CHAMP!!

매일 새로운 게임 정보를 만날 수가 있습니다!

-국내 최초의 통신 전자 잡지-

하루가 다르게 변하는 게임의 세계!!
여러분은 어디에서 게임 정보를 얻고 계십니까?
천리안 〔게임챔프〕는 매일 여러분에게 새로운 정보를 제공하고 있습니다.

GO CHAMP! 3DO타기 대잔치!!

안달이 났습니다. 여러분에게 하루라도 빠른 게임정보를 주기위해서....
죽을 것같습니다. 여러분에게 매일 새로운 재미를 드리려고 하니...
미칠 것같습니다. 여러분이 3DO를 받아가실 수 있는 것같아서?

다음에 나오는 앙케이트에 정확히 기입을 하셔서 보내시기만 하면 됩니다.

1. 천리안 〔게임챔프〕에서 가장 마음에 드는 코너는?
( )
2. 천리안 〔게임챔프〕에서 가장 마음에 안드는 코너는?
( )
※마음에 안드는 코너는 이유도 적어 주십시요!
3. 천리안 〔게임챔프〕에서 가장 활성화해야 한다고 생각하는 코너는?
( )
4. 귀하가 가장 관심있는 차세대 게임기는 무엇입니까?
( )
5. 만약, 여러분이 새로운 코너를 만든다면 어떤 코너일까요?
( )

위의 앙케이트를 성의있게 작성을 하셔서 메일로 보내 주세요!
그럼 성의가 깃든 응모자에게는 푸짐한 선물을 드리겠습니다.

보낼실 곳: 천리안 게임챔프(ZPICHAMP)로 매일 주세요!
마 감: 4월 15일까지
상 품: 1등(1명)3DO 게임기
2등(10명)IBM-PC 게임 디스켓
3등(100명)챔프 카드(텐텐카드 / 30분 사용)
발 표: 1등과 2등은 4월 20일 챔프 게시판으로 알려드리고 3등은 당첨된 분들에게 메일을 드리겠습니다.

차세대 스페셜
VIRTUAL BOY

VB 라인 업

버철 보이 정체를 드러내다

이 사진을 주시하라! 이것이 바로 무수한 소문속에 등장한 버철보이이다. 만약 닌텐도의 야망이 제대로 성취된다면 전 세계를 걸쳐 모든 게이머들이 이 장비를 얼굴위에 장착하게 될 것이다. 여기서는 7월에 발매될 버철 보이의 전반적인 내용과 그와 함께 발매되는 소프트들에 대해 알아보겠다.

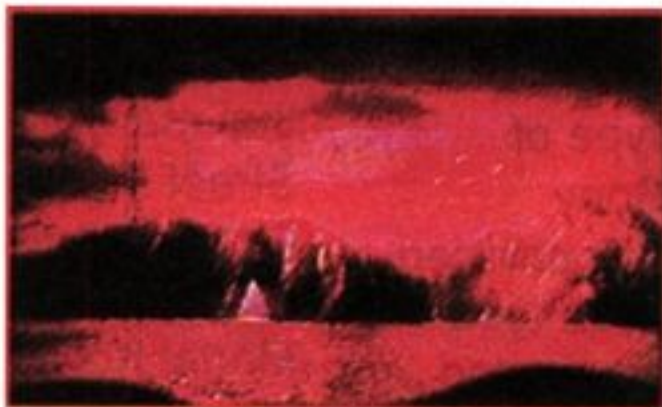
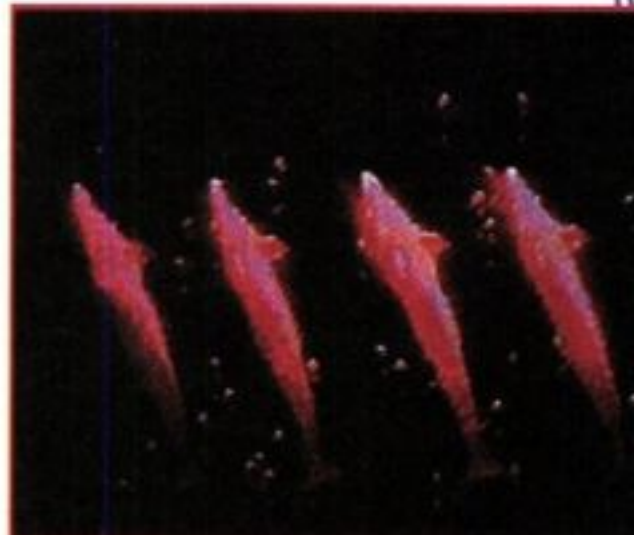
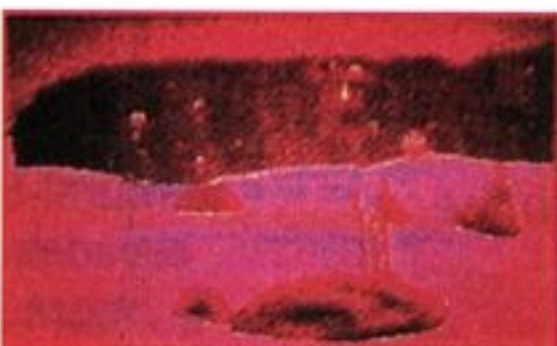
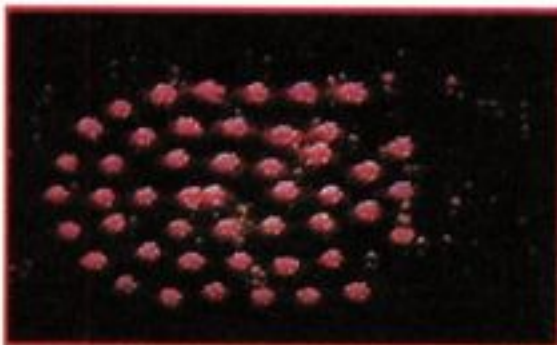
버철 보이를 위한 다수의 게임들

지난 겨울 라스베가스에서 열렸던 CES쇼를 통해 닌텐도의 새로운 휴대용 게임기인 버철 보이와 함께 발매될 소프트웨어가 공개되었다. 그 당시로서는 아직 제작이 완성되지 않은 베타 버전들이었지만 상당한 관심을 불러일으키기에 충분한 것이었다.

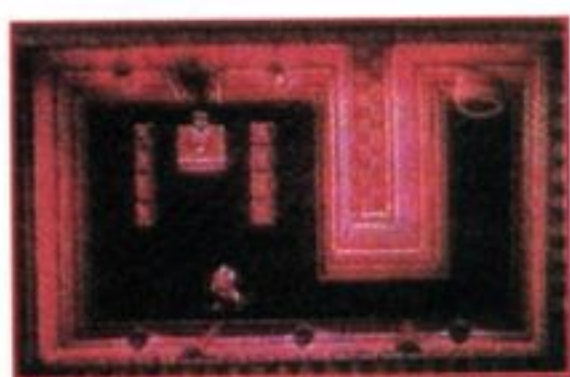
이번에 선보인 이 새로운 시스템은 3차원 화면에 고도의 기술력이 탄생시킨 회전 그래픽 기능을 탑재하고 있으며 화면은 LCD 계기판으로 이뤄져 있다. CES쇼에서 기능을 확인할 당시에는 아직 완벽하게 완성된 것은 아니었지만 진정한 3차원 게임(다른 게임기처럼 3차원 분위기를 내는 것이 아닌)을 위해 만들어졌고 32비트에 완벽한 스테레오 기능(2개의 스피커에서 똑같은 소리는 내는 것이 아닌)을 제공하고 있다는 것을 알 수 있었다.

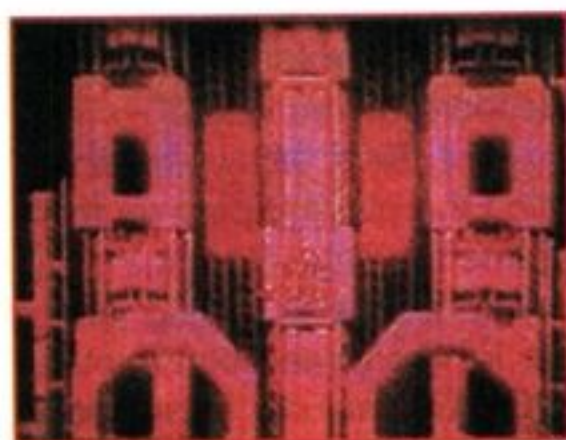
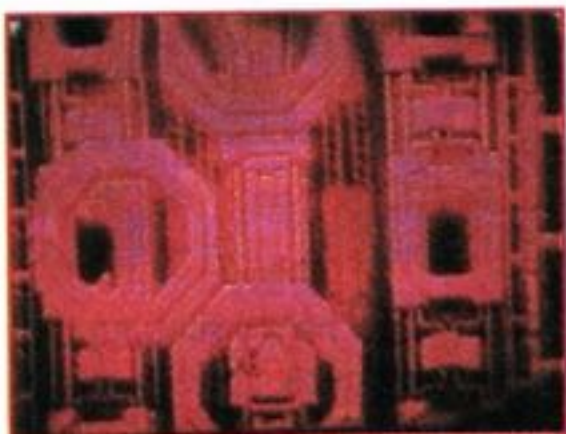
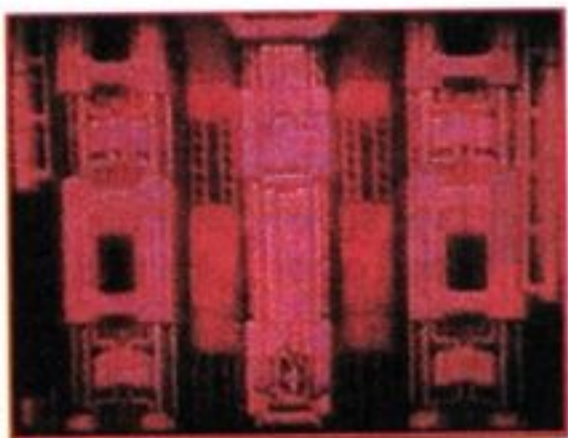
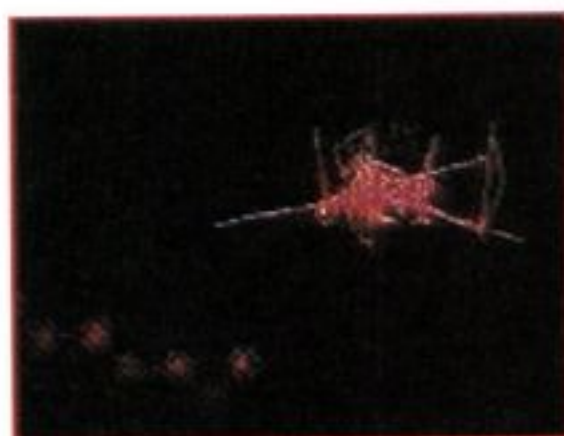
이 게임기에 장착된 조종 패드는 플레이 스테이션과 비슷한 모양으로 이루어져 있고 거기에는 여러 종류의 버튼이 붙어 있고 패드 뒤쪽에는 3차원 기능을 살려 플레이어의 시선에서 가까워졌다. 게임에 사용된 그래픽과 사운드는 아주 깊은 인상을 심어줄 만큼 훌륭했고 32비트 게임기로서는 가장 낮은 가격인 200달러(약18만원)이라는 점이 유저들에게 또 하나의 매력이었다. 그러나 이 게임기의 휴대성에 관해서는 상당한 회의를 품지 않을 수 없다. 6개 이상의 버튼이 달려있는 꽤나 큰 패드를 손에 들고 상당한 크기와 무게로 이용자를 짓눌러 오는 게임기를 휴대하면서 게임을 즐길 사람이 과연 몇명이나 될지는 상당한 의문이다.

현재 제작중에 있는 게임들로는 T&E 소프트사의 『적색경보(RED ALERT)』, 허드슨 소프트의 『이름없는 총잡이(UNTITLED SHOOTER : 가제)』, 닌텐도의 『스페이스 핀볼(SPACE PINBALL)』, 『마리오 브라더스(MARIO BROS.)』, 『텔레로복서(TELEROBOXER)』등이 있다. 이들에 대한 간단한 내용은 다음의 사진을 통해 확인할 수 있을 것이다(불행히도 본 지면은 2차원인 관계로 보여주는데 한계가 있지만 실제 게임은 말 그대로 3차원이라고 밖에 따로 할말이 없을정도로 상당히 인상적인 것이었다).

버철보이 데모

여기 선보인 게임의 데모를 보면 닌텐도가 선보이는 버철보이의 진정한 위력을 조금은 맛볼 수 있을 것이다.

마리오 브라더스

새로운 닌텐도 게임으로 언제나 마리오가 등장하는 게임이 첫 스타트를 끊을 것이라는 것은 누구나 예상할 수 있을 정도로 닌텐도의 살아있는 전설적인 마스코트인 마리오가 이번에도 첫 타이틀로 제작된다. 버철보이 또한 예외없이 마리오와 그의 충실한 동생 루이지

가 활약하는 오리지널 마리오 브라더스를 선보이게 되었다. 왜 『슈퍼 마리오 브라더스』를 이식하지 않고 오리지널 마리오 브러더스를 제작했는지 닌텐도의 의중은 파악이 되지 않은 상태이지만 이 게임이 3차원으로서 가치가 있다는 사실 하나 만큼은 확실한 것 같다.

이름없는 우주 총잡이

아직 제작 초기 단계이기 때문에 아직은 뭐라고 판단하기 어렵지만 이것 또한 3차원의 위력을 마음껏 발휘한 대단한 게임이라고 할 수 있다.

적색 경보

비행 시뮬레이션 팬들을 흥분의 도가니로 몰아넣을 이 게임이 T&E 소프트에 의해 곧 발매될 예정이다.

텔레로복서

음음... 과연 버철 화이터보다 더 강력한 위력을 발휘할 수 있을 것인가? 이 게임은 닌텐도가 직접 제작한 것이라고 하는데...

스페이스 핀볼

핀볼 게임에 3차원이라는 상황을 부과함으로써 상당히 멋진 시각효과를 나타내고 있는 게임으로 이것 또한 닌텐도에서 제작한 것이다.

차세대 스페셜

SUPER 32X

32X 라인 업

장르	액션
제작사	세가
발매일	95년 4월 21일
가 격	7,800엔

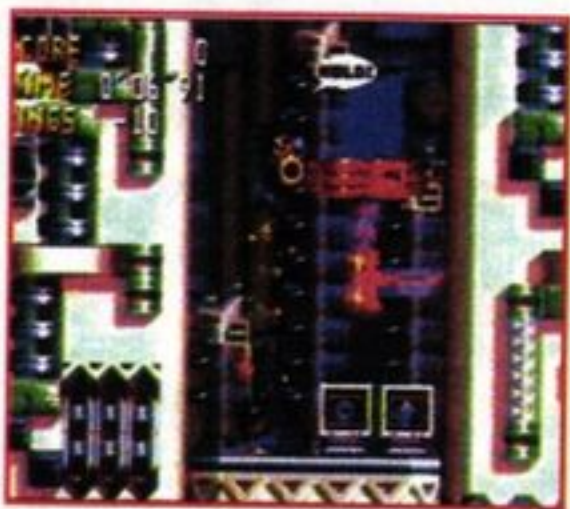
너클스가 돌아왔다. 훨씬 파워 업된 슈퍼 32X로! 소닉을 제치고 차세대 선두주자로 나선 너클스와 개성적인 캐릭터들이 모험을 펼치는 『카오틱스』가 드디어 동시발매를 통해 게이머들 앞에 모습을 드러낸다.

모험 속으로

처음 시작과 함께 여러분은 7명의 귀여운 캐릭터중 하나를 고르게 되고 지금까진 경험하지 못했던 환상적인 스테이지에서 게임을 진행하게 된다. 옛날 소닉이나 너클스 게임에선 하나의 레벨속에는 조그만 3개의 스테이지가 존재했었지만 이번 게임은 각 레벨내에 조그맣게 나눠지는 스테이지 같은 것은 존재하지 않는다. 여기서는 자신이 원하는 스테이지를 끝내기만 하면 메인 화면으로 돌아와서 UFO캐처를 통해 자신이 원하는 플레이어를 다시 고른 후 게임을 계속해 나가게 된다.

다음으로 진행하게 될 스테이지는 자신의 캐릭터를 공처럼 만들어 핀볼 게임처럼 회전시켜 고르게 된다. 그리고 25개의 스테이지를 클리어하는 순간.... 이것에 관한 내용은 다음달을 위해 남겨 놓도록 하겠다.

레벨 1 어메이징 아레나

이 레벨에서는 가능한 한 많은 동전을 모아야 한다. 동전을 줍기 위한 까다로운 곳은 거의 없기 때문에 간단하게 클리어할 수 있다.

레벨 2 마리나 매드니스

강의 산책로에서 동전을 주워야한다. 이 곳도 그다지 어려운 곳이 없기 때문에 스피드를 즐기면서 게임을 진행하자. 해안에서 멋진 하루를!

레벨 3 스피드 슬라이서

루프를 가지고 파트너와 협동하며 진행하는 스테이지이다. 장애물을 피하기 위해 파트너와 점프를 하거나 반동을 이용해 진행한다. 믿기 어려울 정도로 빠른 스피드를 만끽할 수 있다.

보너스 레벨

환상의 3차원공간에서 펼쳐지는 스테이지. 휘어진 튜브형 공간과 터널을 날아다니며 진행해 나간다.

너클와 친구들

너클을 포함한7명의 캐릭터들이 등장하는데 이들은 모두 각각의 개성적인 능력을 지니고있다.

너클
봄브
차미비

에스피오
마이티
허비

메탈 해드

장르	액션
제작사	세가
발매일	95년 1월 26일
가 격	7,800엔

메탈 해드가 슈퍼 32X의 거리를 누빈다!

슈퍼 32X의 발매가 시작된지 약 두달정도 밖에 시간이 지나지 않았지만 현재 우리나라를 비롯해 일본, 미국 등 외국에서도 높은 인기를 기록하고 있는 메카닉 액션 게임이다.

메탈 해드는 훌륭한 그래픽과 지금까지는 전혀 접해 보지 못했던 환상적은 음악을 큐-사운드(Q-sound)를 통해 과시하고 있다.

메카닉 액션이 거리를 누빈다!

로보트들은 텍스처 매핑을 채택하여 멋지게 표현되어 있으며 모든 화면은 3차원 그래픽을 사용하여 원근감을 현실적으로 표현하고 있다.

게임의 시점은 여러가지로 표현되고 있는데 기본 플레이 모드외에도 로보트 콕핏안에서 로보트를 조종하는 모드와 로보트 뒷쪽에서 정면을 쳐다보는 모드 등 4가지의 모드가 있다.

슈퍼 32X의 놀라운 위력 확인

이 게임이 진행되는 이야기의 시대는 지금으로부터 오랜 시간이 흐른 가상의 미래. 일반 게임과 다를 바 없이 외계인들이 지구를 침략하면서부터 이야기는 시작된다. 플레이어는 적들을 지구밖으로 완전히 몰아내기 위해 탱크와 첨단장비로 이루어진 수많은 종류의 기계들을 사용해야 한다. 적들을 눈앞에서 산산조각내어 먼지속에 사라지게 만드는 것은 이 게임의 재미중에 최고라고 할 수 있다.

슈퍼 32X의 최고 장점만을 살려 만들어진 이 게임은 슈퍼 알라딘보이의 최대의 약점이었던 색깔 처리부분에 상당한 주의를 기울인듯 32,768 컬러라는 엄청난 숫자의 색을 사용했을 뿐만 아니라 1초당 5만 폴리곤을 사용하고 있다.

메탈 해드는 그래픽에서 뿐 아니라 사운드 부분에 있어서도 큐-사운드 기능을 최대한 살려 현장감 넘치는 음향을 들려주고 있다. 플레이어를 조종해 적들 근처로 스쳐지나가는 순간 사방에 들려오는 발자국 소리는 플레이어의 간담을 서늘하게 하기에 충분하다. 또한 메탈 헤드 각 레벨마다 등장하는 특별한 목표물들과 제한된 시간들이 플레이어들이 생각하는 범위를 넓혀준다. 어떤 목표물을 제거하는데는 많은 시간이 소요되는데 완벽한 작전 수행을 위한 지름길이 없기 때문에 플레이어가 길을 어떻게 선택하느냐에 따라 걸리는 시간이 달라질 뿐 별로 달라지는 게 없는 것이 특징이다.

그러나 여기서 한가지 명심해야할 사실이 있다. 현재 제작되고 있는 슈퍼32X용 게임들은 쉽게 표현한다면 제 1세대에 속하는 초창기 게임이라 할 수 있기 때문에 이 게임이 과연 32X이 성능을 완벽하게 살린 게임인지 아닌지는 아직까지 모른다는 사실이다. 만약 이 게임을 접하고서 만족감을 나타낸다면 별 문제가 없겠지만 혹시 만에 하나 실망을 하게 되더라도 이것이 결코 끝이 아니라는 사실을 명심해 주길 바란다.

차세대 스페셜 JAGUAR

◐ 재규어 라인 업 ◐

강철기사의 고동소리. 그리고 전쟁은 시작됐다!

아이언 솔저

제작사	아타리
장르	슈팅
발매일	4월예정
가격	미정

기본적 시점은 3D, 그러나 적은 어디에서나 출현!!

아이언 솔저의 모습. 무기는 차례로 늘어가게 된다

최초의 무기는 머신건 하나뿐

시점은 3D. 하지만 이 화면으로만 진행되지는 않는다

사각 지대에서 공격을 해오는 전차

이 게임은 3D시점을 기본으로 하여 초기에는 머신 건과 맨손만을 무기로 하여 진행하게 된다. 초기의 적들은 간단한 공격을 주로 하는 헬기와 전차밖에 등장하지 않기 때문에 충분히 자신의 능력을 늘릴 수 있을 것이다.

초기 미션은 4개. 목표 파괴만이 전부는 아니다!

기본적인 미션 수는 4가지

미션을 선택하면 각 미션의 설명을 받게 된다

플레이어는 중화기와 강철로 무장된 로보트에 탑승하여 적과 싸우게 된다. 플레이어의 적은 과연 무엇인가! 자신에게 부여된 미션을 해결하기 위해서 묵묵한 사투는 계속된다.

목표물 발견!
그러나 이것을 파괴한다고 해도…

게임을 시작하게 되면 미션 셀렉트 화면을 볼 수가 있을 것이다. 이 화면에서는 4개의 미션을 선택할 수가 있는데 눈에 보이는 미션이 4개라고 해서 게임 전체 미션이 4개만 있는 것은 아니다. 기초 미션 4개를 클리어하고 나면 차례로 미션이 증가하게 된다. 아이언 솔저의 최종 목적은 무엇일까?

**스피드의 쾌감을 맛보고 싶다!!
시원한 바람을 느끼고 싶다!!**

스키 & 스노우보딩

제작사	아타리
장르	스포츠
발매일	4월예정
가격	미정

아타리 재규어의 최대 장점인 스피드 부분을 충분히 살린 게임. 이제까지 경험하지 못했던 이색 스포츠로 조종기를 잡는 순간부터 코스의 골인점까지 멈출 수 없을 것이다!

조작은 간단, 그러나 난이도는 수준급

독특한 구성의 옵션 화면

체크포인트(CHECK POINT)를 통과하여 갈림길로 들어서야 한다

코스를 이탈하게 되면 걷잡을 수 없어진다

왁! 이런 장애물이 어째서…

일반적인 16비트 게임기에서 나타낼 수 없었던 스피드로 압도적인 속도감을 자랑하는 이 게임은 조작만이 아니라 기본적인 룰도 간단하다. 룰을 말하자면 정해진 시간내에 CHECK POINT를 지나서 각 코스의 골인 지점까지 도착하면 된다. 조작도 버튼을 2개 정도만 사용해도 되며 조종키의 위를 누르면 점프를 한다. 즉 게임의 난이도를 정하는 것은 장애물이란 이야기이다.

코스 선택은 3가지

코스는 상당히 길다. 이곳에서 3가지 코스중 하나를 선택한다

흙으로 덮혀 있는 코스. 이곳을 지나게 되면 감속되게 된다

최고의 속도감을 느낄 수 있는 빙판 코스

때로는 물이 고여 있는 곳도...

게임 시작시에는 3가지의 코스를 선택할 수 있다. 하지만 코스를 선택한다고 해서 완전히 다른 각각의 코스를 즐기게 되는 것이 아니라 실제로 코스는 1개이며 그 코스의 어느 부분에서 시작하는가를 선택하는 것이다. 당연히 제일 뒷 부분에서 시작한다면 가장 빠르며 장애물이 많고 앞에서 시작한다면 당연히 느리고 장애물이 적다. 때문에 처음 이 게임을 하는 사람은 제 1코스를 선택하는 것이 좋다. 그리고 코스를 나아가다 보면 다양하게 지형의 변화가 일어나는데 일반적인 지형은 눈으로 덮힌 곳이고, 또 다른 지형은 얼음으로 덮힌 곳이다.

이 이외에도 흙이나 물이 고여 있는 곳이 있는데 이곳은 넘어지지 않고 속도가 감속되게 된다. 때문에 점프 기술을 이용하여 이곳을 넘어서지 않으면 시간에 문제가 생기게 된다.

뉴히어로가 다시 돌아왔다

ZOOL 2

제작사	그렘린 인터랙티브
장르	액션
발매일	4월예정
가격	미정

소닉보다 빠르고 다양한 무기로 상대한다. 다양한 액션이 펼쳐지는 새로운 액션의 세계, 동화적인 캐릭터들의 등장하는 ZOOL의 세계로!

전혀 색다른 액션 게임 ZOOL 2

오프닝은 굉장히 부드러운 움직임을 보여준다

추파춥스와는 어떠한 관계가 있는 것일까?

플레이어는 남자와 여자중에서 선택한다

처음 『ZOOL2』를 하게 되면 거부감을 느낄지도 모르지만 1시간만 투자한다면 일본 게임과는 다른 액션을 느낄 수 있다. 처음 『ZOOL2』에 익숙해지는 것이 어려운 이유가 바로 64Bit급인 재규어의 성능 때문일 것이다. 64Bit이기 때문에 상당히 빠른 스피드로 게임이 전개되어 눈이 따라가지 않는데 그점은 조금 게임을 하다보면 익숙해지기 때문에 별 문제는 안된다. 『ZOOL2』는 각각 스테이지에 있는 모든 추파춥스 마크를 손에 넣고 최종적으로 스테이지의 마지막에 있는 마크에 도착하면 된다. 룰은 간단하지만 게임을 해보면...

게임의 열쇠는 조작감각에 달려 있다!

이 추파춥스 마크를 모두 모아야만 스테이지를 클리어 할 수 있다

이런 곳에 비밀 통로가...

벽을 기어오를 수도 있다

이 커브가 있는 곳에 도착하면 스테이지 클리어!

앞에서도 말했지만 『ZOOL2』는 상당히 빠르게 전개된다. 때문에 일반 액션 게임에서 사용했던 조작감각으로는 쉽게 게임의 승패를 낼 수가 없다. 조종기의 위를 누르면 점프를 하기 때문에 이 점부터 익혀두지 않으면 안된다. 새로운 형태의 액션 게임에 몰입해 보자.

차세대 스페셜 HINT & TIPS

*이 코너는 차세대 게임기 세가 새턴, 플레이 스테이션, PC-FX, 재규어 소프트웨어의 비법들을 소개하는 코너입니다. 새로운 게임으로의 항해를 시작하는 플레이어들에게 등대 불빛처럼 항해의 길을 밝혀주는 금단의 비법 코너입니다.

플레이 스테이션

투신전 최강의 검투사 쇼우 사용 커멘드

PS의 인기 격투 게임인 투신전에서 숨겨진 캐릭터인 최강 검사 쇼우를 선택할 수 있는 비기가 발견되었다.

사용 방법은 의외로 간단하다. 우선 타이틀 로고가 나올 때 가이아를 나오게 하는 커멘드(↓↘→+□)를 입력하고 모드 문자의 색이 적색으로 변한 후에 다시 모드 문자가 날아올 때 →↓↘+□를 입력하면 된다. 이때 모드의 문자색이 청색으로 변해 있으면 성공인데 이후에 캐릭터 선택화면에서 커서를 에이지에 맞추어 놓고 조종기의 아래를 눌러 선택하면 쇼우가 선택된다.

타이틀 화면에서 일단 가이아를 고를 수 있는 커멘드를 입력한다

모드의 문자색이 적색으로 변했다면 성공이다

다시한번 모드의 문자가 날아올 때 커맨드를 입력한다

에이지에 커서를 맞춘 후에 조종키의 아래를 누르고 선택하면...
쇼우가 등장했다!

사이버 슬래드 적 전용의 비글을 사용한다!

처음에 선택할 수 있는 비글의 수는 6대뿐. 그러나 우선 열심히 게임을 클리어 해보자.

최종 보스를 쓰러뜨리면 엔딩이 나오게 되는데 여기서 확실하게 엔딩을 다 본 후에 그대로 게임에 다시 들어가자. 그러면 비글 선택화면에서 이제까지 적 전용이었던 5대의 비글이 새롭게 추가되어 있을 것이다.

1P플레이 모드에서도 2P플레이 모드에서도 사용할 수 있다.

어느 랭크라도 좋으므로 우선 클리어 하자

클리어후에 타이틀 화면이 나올 때까지 기다린다

다시 게임에 들어가 보자

적 전용의 5대의 비글이 추가되었다

극상 파로디우스 처음부터 최종 스테이지로

엔딩을 이미 본사람이라도 엔딩을 다시한번 보고싶을 때가 있을 것이다. 그러나 처음부터 시작하여 다시 엔딩을 보기에는 너무나 험난하고 어려운데... 그런 사람들을 위해서 곧바로 엔딩을 볼 수 있게 도와주는 커멘드가 공개되었다. 이 커멘드를 사용하면 곧바로 최종 스테이지에서 시작하게 되는 것이다.

어느 타이틀 화면이라도

□을 5회, △를 7회, ○를 3회 재빠르게 입력

이렇게 된다면 성공이다

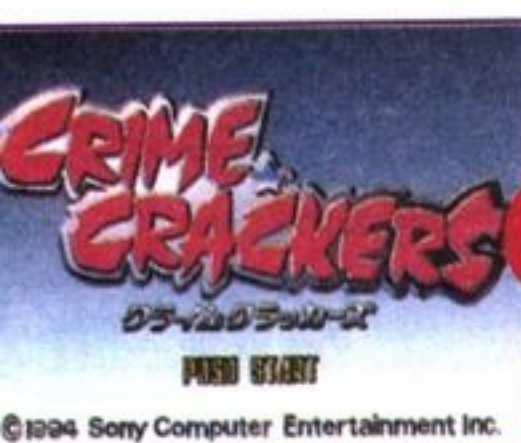
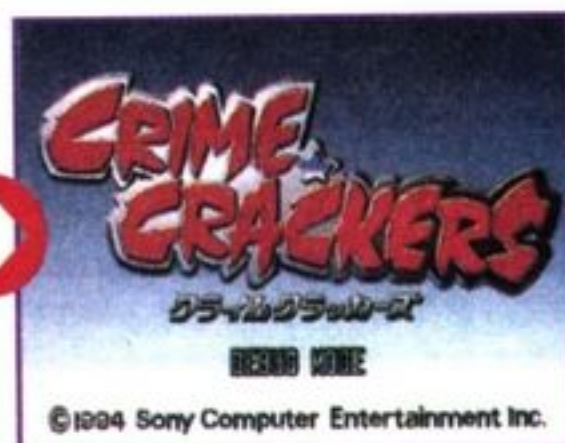
크라임 크래커즈 디버그 모드로 게임을 즐긴다!

이 게임은 난이도가 상당히 려워서 아직까지 클리어하지 한 사람들이 많을 것이다. 그 한 사람들을 위한 희소식!

크라임 크래커즈에서 디버그 드가 발견되었다. 커멘드는 이틀 화면에서 R1, R1, L1, 1, R2, R2, L2, L2, 좌,○ 우, □ 셀렉트, 스타트의 순 으로 입력하면 된다.

이 디버그 모드를 사용하면 처음부터 맵상에 아이템의 위치가 모두 표시되어 있다.

더우기 무기와 방어구 모두 최강 장비로 되어 있으며 미션 클리어에 필요한 아이템과 회복 아이템도 장비되어 있다.

또한 플레이중에 포즈를 걸고 스타트 버튼을 누르면 갑자기 보스와 싸우기도 하여 다음 이벤트로 진행하는 일도 가능하다.

이 화면일 때에 커멘드를 입력한다

'DEBUG MODE'라고 표시 되었다면 성공이다. 빨리 시험해 보자

디버그 모드에서 가능한 것

디버그 모드에서 포즈를 걸고 셀렉트 를 누르면

다음의 이벤트로 넘어가게 된다

아이템의 위치를 곧바로 알 수가 있다

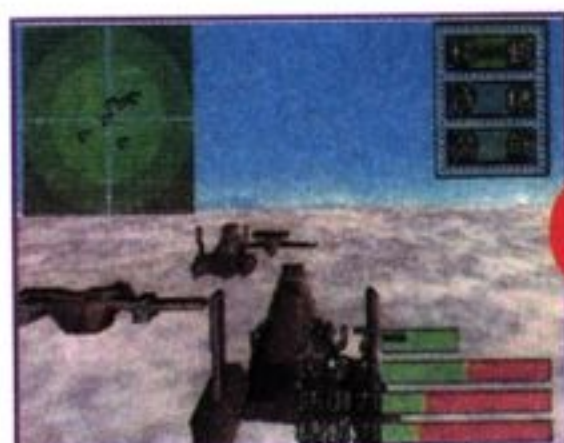
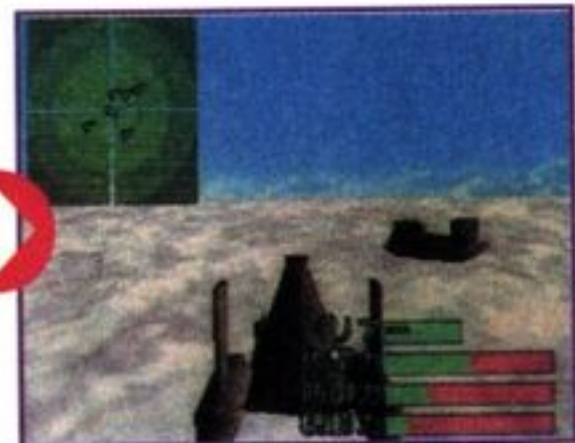
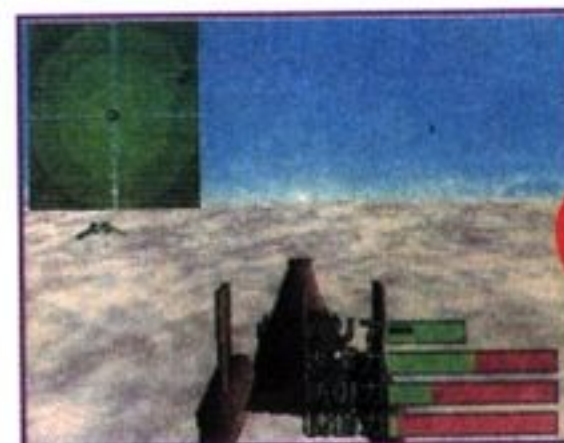
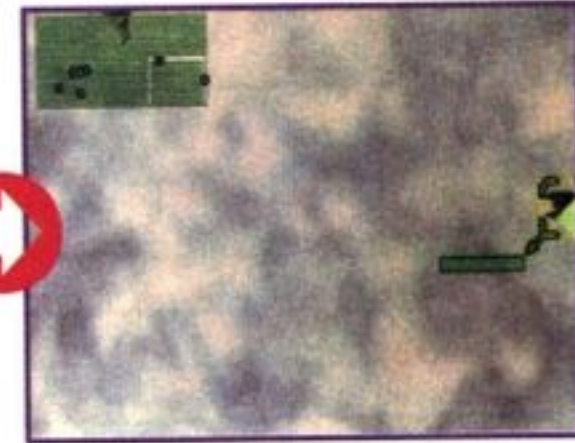
장비하고 있는 무기와 방어구는 모두 최강의 것들

필요한 아이템은 모두 장비하고 있다

세가 새턴

고타 기동력 감소를 막는다!

기동력을 소모시키지 않고 유니트를 이동시킬 수 있는 비법이 발견되었다.

방법은 유니트의 기동력을 이동시켜서 앞으로 2회정도 움직이면 제로가 될 정도까지 낮춘다. 그리고 그후에 십자버튼의 좌상이나 우상을 누르면 OK. 그렇게 하면 천천히 유니트가 십자키의 방향으로 이동하게 된다. 단 유니트가 이동하고 있는 동안에는 진행 방향을 바꾸는 일은 불가능하므로 주의하자.

언제라도 좋으니 유니트에 커서를 맞추어서 이동을 선택하자

십자버튼을 이용하여 기동력을 거의 제로로 만든다

이상하게도 기동력이 소모되지 않고 점점 움직여 나간다

다른 유니트와 접촉하지 않는 한 화면의 끝까지 가게 된다

빅토리 골 시합 데모의 시점을 바꿀 수 있다

데모화면에서 시점을 자유롭게 변경시킬 수 있는 비법이 발견되었다. 시합중에 데모가 시작되고 킥오프하게 되면 곧바로 L버튼을 누르면서 R버튼을 누르자. '핑퐁'이라는 소리가 나오면 성공이다. L,R버튼으로 확대 축소가 되며 십자키와 B,X,Y,Z 각각의 버튼으로 시점을 변경할 수도 있다.

KICK OFF'라고 표시되고 볼이 움직이면 곧바로 커멘드를 입력하자

콘트롤러의 각 버튼으로 다양한 시합 데모를 볼 수 있다

차세대 발매 리스트

금성사에서 발매된 3DO, 불독 소프트의 재규어, 삼성에 의해 출시될 새턴, 플레이 스테이션, PC-FX 소프트웨어의 발매 정보를 정확하게 알려드립니다.

(사정에 의해 발매시기가 연기될 수 있으며 시기상 동시발매가 추가될 수 있음)
同 : 금성과 삼성, 불독 소프트를 통해 국내 동시발매 게임을 말합니다. ★: 기대를 모으고 있는 대작을 표시한 것입니다.

3DO

4월 발매 소프트

발매일	게 임 명	제 작 사	가 격
4/1	D의 식탁	와프	8,800엔
4/7	도라에몽 우정전설	소학관	8,800엔
4/14	EMIT vol. 1 시간의 미아	코에이	8,800엔
4/14	데빌즈 코스	T&E소프트	9,800엔
4/21	폴리스 너츠 -파일로트 디스크-	코나미	2,980엔
4/예정	감벽의 함대	덕간 서점	9,800엔
4/예정	윙 오브 더 워리어	UIS	8,800엔
4/예정	미스트	마이크로 캐빈	미 정
同4/예정	혹성질주	크리스탈다이나믹스	55,000원
同4/예정	니드 포 스피드	일렉트로닉 아츠	69,000원

발매일 미정 소프트

게임명	제작사	가격
드래곤 로어	멀티 소프트	미 정
F1GP	포니 캐논	미 정
테마파크	EA 빅터	미 정
11번째 시간	버진 게임	미 정

5월 발매 소프트

발매일	게 임 명	제 작 사	가 격
5/예정	리턴 화이어	3DO컴퍼니	미 정
5/예정	쇼크웨이브 오퍼레이션	EA빅터	미 정
同5/예정	펀앤 게임즈	윌리암스엔터테인먼트	39,000원
同5/예정	데몰리션 맨	버진 인터랙티브	55,000원
同5/예정	슬램 앤 잼	크리스탈 다이나믹스	미 정
同5/예정	겐스	크리스탈 다이나믹스	미 정

6월 발매 소프트

발매일	게임명	제작사	가격
6/예정	요괴인간 뱀	전뇌공장	7,800엔
6/예정	테츠진 리턴즈	시너지	미 정
6/예정	다이너 너츠	EA빅터	미 정
同6/예정	데드러스	메카데우스	99,000원
同6/예정	슈트랄	미디어 엔터테인먼트	미 정
同7/예정	폴리스 너츠	코나미	미 정

새턴

4월 발매 소프트

발매일	게임명	제작사	가격
4/1	블루시드	세 가	7,800엔
4/1	데이토나USA	세 가	6,800엔
4/28	게임의 달인	선소프트	8,900엔
4/예정	시공탐정 DD	아스키	7,800엔
4/예정	삼국지IV	코에이	14,800엔
4/예정	버철 하이드라이드	세 가	7,800엔
4/예정	완전중계프로야구	세 가	6,800엔
4/예정	광수정 전설 아스탈	세 가	5,800엔

5월 발매 소프트

발매일	게임명	제작사	가격
5/예정	극상 파로디우스	코나미	미 정
5/예정	그랜 체이서	세 가	미 정
5/예정	마법기사 레이어스	세 가	6,800엔

6월 발매 소프트

발매일	게임명	제작사	가격
5/예정	극상 파로디우스	코나미	미 정
5/예정	그랜 체이서	세 가	미 정
5/예정	마법기사 레이어스	세 가	6,800엔

발매일 미정 소프트

게임명	제작사	가격
진 여신전생	아트라스	미 정
반 배틀	세 가	미 정
레이스 드라이빙	타임워너 인터랙티브	미 정
마스터즈	세 가	미 정
다이나믹 환타지	세 가	미 정
바스켓볼 새턴	세 가	미 정
버철 테니스	세 가	미 정
심시티2000	세 가	미 정
환타지어스	세 가	미 정
리그로드 사가	세 가	미 정

플레이 스테이션

4월 발매 소프트

발매일	게임명	제작사	가격
4/14	헤베레게 스테이션	선소프트	미 정
4/28	게임의 달인	선소프트	8,900엔
4/예정	뱀파이어	캡 콤	5,800엔
4/예정	메탈자켓	포니캐니온	5,800엔
4/예정	바운티 암스	데이타 이스트	6,800엔
4/예정	오공전설	아류메	미 정
4/예정	미스랜드	알트론	미 정

5월 발매 소프트

발매일	게임명	제작사	가격
5/예정	나이트 스트라이커	빅	미 정
5/예정	크론즈 게이트	코코너츠 저팬	미 정
5/예정	사이버 워	코코너츠 저팬	미 정

6월 발매 소프트

발매일	게임명	제작사	가격
6/하순	해저 대전쟁	엑 싱	6,800엔
6/예정	호드	BGM빅터	미 정

발매일 미정 소프트

게임명	제작사	가격
X맨	캡 콤	미 정
레인 드롭스	EA빅터	미 정
포메이션 사커	휴 먼	미 정
슈퍼 레이서	피 디	미 정
11번째 시간	버진게임	미 정
데몰리션맨	버진게임	미 정
인디카 레이싱	버진게임	미 정
기동전사 건담	반다이	미 정
레이스 드라이빙	타임워너 인터랙티브	미 정

PC-FX

4월 발매 소프트

발매일	게임명	제작사	가격
4/예정	리턴 투 조크	NEC홈 일렉트로닉스	미 정

발매일 미정 소프트

게임명	제작사	가격
감벽의 함대	NEC홈 일렉트로닉스	미 정
야구	NEC홈 일렉트로닉스	미 정
큐티 하니	NEC홈 일렉트로닉스	미 정
루나틱 돈	NEC홈 일렉트로닉스	미 정
상해	NEC홈 일렉트로닉스	미 정

NEW SOFT

다혈질의 남성들이 펼치는 화끈한 이야기

버닝히어로즈

슈퍼컴보이	현지 발매일	95/3/17	장르	롤플레잉	외국어 수준	일본어 중
	제작사	에닉스	용량	16M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	10,800엔	기타		게임 난이도	A B © D E F

대륙을 무대로 4인의 히로가 모험을 펼쳐 나간다. 4종류의 시나리오, 8인의 캐릭터가 엮어가는 멀티스타트와 멀티 엔딩!

4가지의 멀티 시나리오

게임 도중 이벤트나 엔딩뿐만 아니라 줄거리가 처음 시작할 때와는 완전히 달라지는 것이 이 게임의 특징이다. 각기 독특한 성격의 주인공들과 시시각각 변하는 다양한 스토리가 준비되어 있어 다양한 스타일의 게임을 즐길 수 있다.

전투신도 화려하다

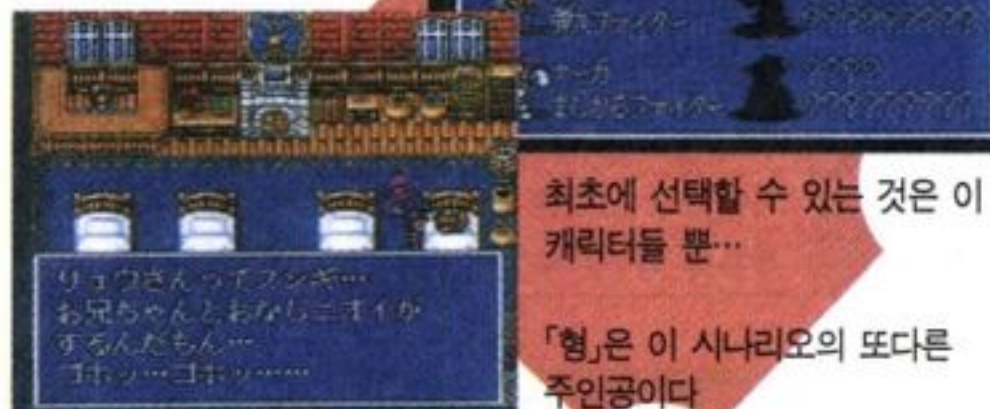
처음부터 완전히 다르게 시작한다

선택할 수 있는 주인공은 모두 8명!

주인공은 4개의 시나리오에 2명씩 총 8명이 등장한다. 단 시작할 때에 선택할 수 있는 캐릭터는 4명뿐. 최초에 선택한 주인공으로 시나리오를 클리어하면 같은 시나리오에서 또 다른 주인공으로 플레이할 수 있다.

최초에는 4인!!

최초에 선택할 수 있는 것은 이 캐릭터들 뿐…

「형」은 이 시나리오의 또다른 주인공이다

4가지 오프닝을 다 보고나서…

오프닝은 선택한 주인공에 따라 각각 달라진다. 게임 자체는 같은 세계에서 전개되지만 스타트 장소도 달라지고 오프닝 스토리도 전혀 달라진다.

시나리오의 선택은 여러 오프닝을 보고나서 하는 편이 좋을 듯하다.

주인공들에게는 각자 복잡한 사정이 있다

장소도 변한다!!

같은 세계라도 다른 장소에서 이야기가 시작된다

12명의 동료 중에서 4명을 선택

일행은 5명으로 구성됐으며 시나리오에 따라 주인공과 항상 행동을 같이하는 캐릭터도 있지만, 기본적으로는 주인공 이외에 4명의 캐릭터는 각지에 흩어져 있는 12명의 동료 중에서 자유롭게 선택할 수 있다. 누구를 동료로 할 것인가는 플레이어의 취향에 달렸다.

동료로 할 것인가 말 것인가는 플레이어 마음대로이다

동료가 된 캐릭터의 이미지에 맞는 메시지가…

첫 마을에 동료가 5명 모여있다

NEW SOFT

구약 여신전생

슈퍼컴보이	현지 발매일	95/3/31	장르	롤플레잉	외국어 수준	일본어 중
	제작사	아트라스	용량	16M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	10,800엔	기타		게임 난이도	A B © D E F

악마를 동료로 만드는 「동료 시스템」으로 인기를 모았던 「여신전생」시리즈의 초기 타이틀 2편이 최신 시스템으로 파워 업하여 재등장했다.

동료시스템을 이용해 세상을 구한다

「여신전생」시리즈의 원점을 찾아라!

「구약」은 패밀리용으로 발매된 시리즈 초기작 2편을 합친 것이다. 이 2편의 게임은 독립적이며 데이터를 마음대로 조작할 수도 없지만 시스템이 흥미롭게 개선됐다.

▲▲「여신전생 I」 1987년 남코에서 발매
▲「여신전생 II」, 1990년 남코에서 발매

어느 것을 플레이할까 선택한다

시나리오는 변하지 않았다!

시나리오는 패밀리용과 변함이 없다. 또 「구약」 오리지널 이벤트도 새로이 추가됐다.

「1편」, 「2편」의 기본 시스템은 같다. 마법 수와 장비의 종류 등 세부적으로는 미묘한 차이가 있지만 같은 3D 던전 롤플레잉으로 플레이할 수 있다.

또 나중에 시리즈 작품으로 채택된 오토 매핑 등의 편리한 기능을 도입했다.

때문에 패밀리용보다 훨씬 플레이가 쉽다.

「구약」 오리지널 오프닝 화면

아주 보기쉬운 장비화면. 「2편」에는 장비할 수 있는 것이 많다

게임 오버가 되면 떠나는 카론

던전통과에 편리한 오토매핑기능

싸울까? 아니면 먼저 작전을 세울까? 스릴 만점의 전투신

이 시리즈 전투는 전투뿐만 아니라 악마와 교섭이 가능한 점이 특징이다. 전투의 4가지 기본 커멘드를 소개한다.

1 FIGHT-싸워서 쓰러뜨린다

이 커멘드를 선택하면 전투 상태로 돌입한다. 전투중에 선택할 수 있는 커멘트는 다음 6가지이다.

ATTACK	통상적인 공격을 한다
MAGIC	주인공과 동료 마법을 사용한다
ITEM	가지고 있는 공격 아이템과 회복 아이템을 사용하는 커멘드
DEFEND	적의 공격을 방어한다
COMP	악마들의 상태를 조사할 수 있다
RETURN	동료를 일행으로부터 빼내는 커멘드이다

2 TALK-동료로 만든다

악마를 동료로 만드는 것이 이 시스템이다. 말을 거는 법은 4종류로써 악마의 마음을 사로잡는다. 충분히 설득해서 '선물을 준다'로 악마의 요구를 받아들이고 동료로 만드는 것이 일반적이다.

월령(달의 나이)

어떻게 하면 악마의 마음을 사로 잡을 수 있을지…

달이 만월일 때는 악마는 흥분한다. 이때는 절대 말을 하지 말자

①선물을 준다
②안심시킨다
③설득한다
④위협한다

악마가 질문을 하기도 한다

3 ESCAPE-어쨌든 도망친다

전투를 회피한다. 단, 도주에 실패하면 악마들의 총공격을 받는다.

긴장되는 순간!

시리즈에서 익숙한 ESCAPE표시. 결과가 나올 때까지 긴장되는 순간

4 AUTO-오로지 싸우는 수밖에…

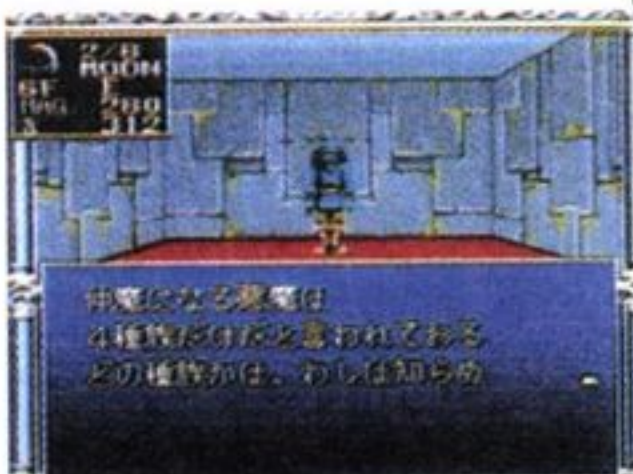
레벨이 낮은 악마를 상대할 때 효과적이다

오토를 선택하면 주인공과 동료들은 체력이 다 떨어질 때까지 공격을 계속한다.

악마소환 프로그램

여신전생 I

이상한 새가 있는 수수께끼의 대마궁으로

스토리는 주인공이 악마소환 프로그램을 우연히 만들어 내면서 시작된다.

주인공은 고교생. 우연히 악마소환 프로그램을 만든다

「1편」에 출현하는 악마의 종족은 「2편」보다는 적은 듯하다

최초의 던전은 8층 탑. 최초의 탑은 다이다로스 8층탑. 맨 꼭대기가 마을 입구이다

여신전생 II

지구 종말이 끝난 후 세계를 구한다

20세기 말 지구의 종말을 고하는 전쟁으로 세계는 황폐화 되었다.

지하의 셸더에 살던 주인공이 체감 롤플레잉 「데블버스터」를 플레이하면서 게임을 시작한다.

게임 안의 게임 「데블버스터」를 플레이한다

「데블버스터」에 봉인된 남자는 주인공들을 신이 보낸 사람이라 칭하고 이 세상을 구할 구세주라고 말한다

지하에서 나와 처음으로 지상을 보는 주인공들. 도대체 구세주의 사명이란 무엇일까…

NEW SOFT

Surging Aura 서징 오라

슈퍼알라딘보이	현지 발매일	95/3/17	장르	롤플레잉	외국어 수준	일본어 중
	제작사	세가	용량	16M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	8,800엔	기타		게임 난이도	A B © D E F

유명 만화가의 캐릭터 디자인과 뛰어난 배경 일러스트가 돋보이는 환타지 롤플레잉 게임 「서징 오라」가 등장했다.

주문을 이용한 전투방법이 중요한 RPG

스토리

어둠의 주문법사 루피드. 20년 전에는 내가 졌지만 이번에야말로…

일찌기 죽음의 마법사 루피드는 6개의 주문 법전의 힘을 이용해 「어둠의 궁극 주문법」을 발명해서 자신의 이상국가를 세우려는 음모를 꾸민다.

그러나 마법사 온즈를 비롯한 용자들의 손에 의해 루피드의 야망은 저지당한다.

사람들은 이 싸움을 「아즈라의 성전」이라 칭하고 평화의 나날을 계속 유지한다.

세월이 흘러 파스팰더 왕국 건국 20주년 기념식 행사가 있던 어느날, 갑자기 무시무시한 괴물들이 성안으로 쳐들어 오는데…

이상한 국경에서 모험은 시작된다

「서징오라」는 장대한 스토리를 배경으로 매력적인 캐릭터들이 활약하는 정통파 롤플레잉 게임이다. 이 게임에서 주목해야 할 것은 전투신이다. 전투중에는 항상 시간이 흐르고 있기 때문에 재빠른 아이콘 선택이 중요하다.

▼▼성내에 몬스터들이 침입해 들어온다
◀성이 화염에 휩싸인다

주문을 외우고 있는 동안에 적으로부터 공격을 받으면 지금까지 외웠던 주문이 취소된다. 이런 불상사를 막기 위해 동료가 호위를 해야 한다.

커멘드의 호위를 선택하면 주인공이 받는 공격 데미지를 동료가 대신 받아준다.

호위하고 있는 캐릭터의 체력에 의하자

어둠의 마법사 루피드를 쓰러뜨리자

주인공 무우는 어둠의 마법사 루피드의 사악한 「어둠의 주문법」으로부터 평화를 지켜야 하고 수수께끼의 존재가 있는 곳에서 빠져나와 다른 세계로 이동해야 한다.

반드시 악의 세력을 쓰러뜨려야 한다

무우는 처음에 아군도 적군도 아니었다. 어느날 무우는 악의 세력을 함께 물리치고 평화를 되찾자는 동료를 만나 루피드를 쓰러뜨리려는 계획을 세운다.

이상한 세계를 향해

빈사 상태의 무우를 구해준 것은 정체불명의 생물체였다

루피드 악당들과의 전투로 빈사 상태가 된 무우는 어딘가에서 나타난 시간의 사신에 의해 다른 세계로 이끌려 간다.

그곳에서 프랜을 만나고 프랜의 연인인 라미를 괴물 샘니벌로부터 구출한다.

서징오라를 이끄는 캐릭터들

프랜

사길 동굴의 수비대출신으로 충직하고 우수한 병사. 괴물 샘니벌에게 잡혀 있는 연인 라미 때문에 괴로워하고 있다

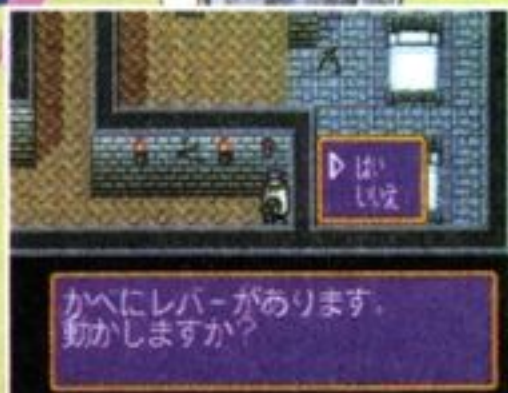
무우

파스팰더 왕국의 왕자로 본편의 주인공. 마법을 수행중인 마법사이지만 이미 우수한 자질을 인정받고 있다

바람

어떤 목적을 달성하기 해 샘니벌을 쫓고 있는 유랑 검투사. 유랑 도중 무우를 만나 행동을 같이 한다

실크

루피드의 사악한 야망을 저지하기 위해 여행을 계속하고 있는 미소녀. 때때로 모습을 나타내기도 하지만 무우와 함께 행동 하지는 않는다

주문을 사용할 수 없었던 무우는 어둠의 마법사 피드에게 당할 수 밖에 없었다

사길 동굴에 잡혀 있는 병사를 구출하라

우선 프랜의 상사인 장군으로부터 사길 동굴에 잡혀 있는 병사들을 구출하라는 명령을 받는다.

레버를 올려서 구출한다

이 녀석이 괴물의 리더. 간단히 처치해 버리자

새로운 동료들이 모여온다

사실 동굴에서 병사들을 구출한 무우 일행은 장군으로부터 휴가를 받고 라미를 구출하러 떠난다. 프랜의 제안으로 라미의 아빠인 테그리스가 있는 일크바할성으로 가기로 한다.

일크바할성에 도착하면 케그리스가 「오래된 유적」이라 불리우는 곳으로 간 것을 알 수 있다. 테그리스를 쫓아 「오래된 유적지」로 향하면 테그리스로부터 유적지 내에 잠자는 「주문법전」을 괴물들로부터 지키라는 명령을 받는다.

정식 일행에 추가된 프랜

수수께끼의 여자 검투사로부터 충고를 듣는다

NEW SOFT

드래곤 볼Z 초오공전

슈퍼컴보이	현지 발매일	95/3/24	장르	액션	외국어 수준	일본어 중
	제작사	반다이	용량	16M	대상 연령	중학생 이 상
	현지 발매가	10,800엔	기타		게임 난이도	A B C ⒹE F

지구의 운명을 걸고 싸우고 있는 오공들에게도 라면으로 끼니를 때우던 무명 시절이 있었다. 그때의 기대와 흥분을 다시 한번 맛보고 싶다면 이 게임을 한번 해보자는 말이다...

작은 오공과 함께 모험을 떠나자!

드래곤볼 월드는 당신이 만들어 간다!

거대한 적 레드리본군에 도전하는 오공

이 게임은 원작을 집대성한 것이지만 이외에 이벤트 진행 방법과 오공을 키우는 법도 천차만별이다.

다채로운 연출로 코믹팬을 만족시킨다!

이 화면에는 현재 플레이 상황을 표시한다. 입수한 드래곤볼의 수와 오공의 성장 상태를 일목요연하게 볼 수 있다. 또 진행 상황을 코믹스 그래픽으로 표시한다

화면 구석구석에 이르는 작은 부분까지도 작업을 게을리 하지 않았다.

기술을 구사해 적을 무찌르자!

기술을 구사해 적을 무찌르자!

게임중에 가장 볼 만한 것은 역시 전투신이다. 또 조작은 커멘드 선택 방식이므로 매우 간단하다. 버튼과 십자키를 사용해서 기술을 구사하면 화면상의 캐릭터가 애니메이션 캐릭터로 변신하여 전투를 벌인다. 때문에 반사 신경이 둔한 사람도 간단히 사용할 수 있다.

전투중에 기술을 확인한다. 계통별로 버튼이 정해져 있기 때문에 구사하기 쉽다

버튼으로 킥! 오공의 발이 산적의 배를 정확히 가격한다

기술 교환 완료! 이제 장권 3단 공격을 할 수 있다

어렵지 않게 산적을 처치했다! 습득한 새 기술은 설정을 변경시킨 후에 사용하자

강력무기!!

전투를 하거나 수업을 하면 새로운 기술을 배운다. 그러나 당장 사용할 수 있는 것이 아니고 하나의 계통에 연결된 5가지 기술밖에 가질 수 없기 때문에 필요없는 기술과 교환해야 한다.

이벤트를 클리어함에 따라 강력한 기술을 많이 배우기 때문에 강도를 확인하고 나서 약한 기술과 교환하자.

다채로운 연출로 코믹팬을 만족시킨다!

스토리를 만드는 것도 바로 당신! 오공의 본래 목적이 어떤 것이든 한가지의 소망을 들어주는 신룡을 불러낼 수 있는 보석인 드래곤볼을 모아야 한다. 게임의 무대가 되는 코믹스 14권까지의 에피소드는 이 드래곤볼을 둘러싸고 벌어지는 모험으로 가득 차 있다.

이벤트도 드래곤볼에 관련된 것들 뿐이다. 게다가 플레이 순서를 정하기 때문에 자신만의 「오공의 모험」을 즐길 수 도 있다.

세계 정복을 꿈꾸는 피라후 대왕 일당들도 물론 등장한다!

거대한 군사조직 RR군 곤볼을 노리고 있다

토끼 군단의 보스 토깽이 출현! 자신과 접촉한 상대를 당근으로 만들어 버린다

현재는 절친한 동료인 피콜로도 예전에는 오공의 적이었다

NEW SOFT

소닉 드리프트2

GG/레이싱/세가/3月17日/3,800엔

건스타 히어로즈

GG/액션/4M/3月24日/3,800엔

소닉 패밀리가 모두 캐스팅되었다!!

「소닉 드리프트2」에 등장하는 드라이버들은 소닉을 비롯해 테일즈와 너클즈, 팽 등 우리에게 친숙한 「소닉」 시리즈의 캐릭터 7명이다.

각 캐릭터들이 타는 카트는 각각 특징을 가지고 있다. 예를 들면 소닉이 타는 '사이클론호'는 속도는 빠르지만 코너링에서 성능이 떨어진다. 반대로 너클즈의 '템페스트호'는 코너링은 뛰어나지만 속도가 늦다. 이러한 각 머신의 특징을 잘 파악하는 것이 톱 드라이버가 되는 필수 조건이다.

SONIC Family

KNUKLES(너클스)

Dr.EGGMAN (에그맨박사)

FANG(팽)

AMY(에이미)

SONIC(소닉)

METAL SONIC (메탈소닉)

TAILS (테일즈)

소닉과 너클스의 대결. 이번에는 카트 대결이다.

순간적인 판단 실수도 용납하지 않는 초고속 배틀이다

어려운 코스도 문제없다!

이 게임에는 「카오스 GP」와 「프리런」의 두가지 모드가 있다. 「카오스GP」는 7인의 캐릭터중 4인을 선택해 총 6코스를 도는 종합 우승을 건 모드이다.

「프리런」은 18종류의 코스중 좋아하는 코스를 골라 제한시간 내에 돌아야하는 모드이다.

이것이 바로 드리프트다!

레이스 도중에 여러가지 아이템도 등장한다

최고 속도가 떨어지는 머신은 코너의 가장 안쪽라인을 이용해 달려나가 적을 앞지른다.

핸디알라딘보이에 전격 등장 선언!!

슈퍼 알라딘보이로 호평을 받았던 액션 게임 「건스타 히어로즈」가 드디어 핸디알라딘보이로 이식됐다.

슈퍼 알라딘보이용처럼 두 사람이 동시에 플레이할 수는 없지만 무기를 재빨리 발사하면서 나아가는 통쾌감은 그대로 이식됐다.

플레이어가 사용할 수 있는 기술은 4가지. 그리고 도중에 새로운 무기를 손에 넣으면 무기의 특성을 살려 가면서 강력한 공격도 가능하다. 보스전을 하기 전에 무기를 손에 넣으면 전투를 유리하게 이끌 수 있다. 무기에 따라 공격 이외에도 게임을 진행시키기 위해 슬라이딩에 의한 고속이동과 삼각점프, 적이 던진 폭탄을 되받아 던질 수 있는 고도의 기술이 필요하다.

총을 잘쏘는 것만이 승리의 지름길은 아니다

호밍 미사일과 같이 적을 쫓아가서 명중시킨다

무엇이든 관통시키기 때문에 적이 많은 장소에서 위력을 발휘하는 레이저

초보자도 간단히 사용할 수 있다

근거리전에서 위력을 발휘하는 화염 무기

NEW SOFT 신작라인

미키 매니어

캡콤/액션/9, 500엔/95년3월31일

세계적인 애니메이션 캐릭터 미키마우스가 이번에는 그의 애견 플루토와 함께 모험의 세계로 떠난다. 토키시대의 「증기선 빌리」로부터 최근의 「미키왕자와 소년」에 걸쳐 이상하고 즐거운 시간여행을 떠나보자.

유유백서 FINAL

남코/액션/9, 800엔/95년3월24일

「유유백서」 시리즈가 이번에 최후의 결전을 펼친다. 공중에서 적의 공격을 피하는 '기술'과 연속 펀치가 작렬하는 '대쉬'를 모든 캐릭터가 사용한다. 이 기술은 마지막 결전에 어울리는 완성도 높은 기술이다.

G. 아트라스

팩인 비디오/시뮬레이션/10, 800엔/95년3월24일

세상의 끝에 거대한 용이 있다고 믿던 시대. 무역 상인이 된 플레이어는 포르투갈 국왕과 계약을 체결하고 명령을 받는다. 국왕의 수도 리스본부터 남방으로 1,000해리를 탐색하라.

슈퍼 봄브리스

BPS/액션퍼즐/7, 500엔/95년3월17일

「테트리스」의 규칙에 폭탄 아이템을 가미해서 만들어진 이 게임은 큰 폭탄과 연쇄 폭탄을 이용하여 화면상의 블록을 한꺼번에 없앨 수 있는 액션 퍼즐 게임이다.

배틀 레이서즈

반프레스토/레이스/9, 800엔/95년3월17일

슈퍼 로보트대전의 주인공들이 아슬아슬한 레이스를 펼친다. 각 레이서들은 특정 아이템을 먹어야만 필살기를 사용할 수 있으며 스피드, 무적, HP 아이템 등을 이용하여 레이스를 유리하게 이끌 수 있다.

NFL 쿼터백 클럽 '95

어클레임 저팬/스포츠/3, 900엔/95년3월17일

쿼터백이란 풋볼에서 팀 사령탑격인 중요한 포지션. 이 게임은 NFL 유명 쿼터백 8명이 등장하는 본격 풋볼 게임이다. 모두 28개의 NFL팀 중에서 좋아하는 팀을 선택해 플레이할 수 있다. 공격, 방어 등 작전도 풍부하다.

마리오 피크로스

닌텐도/퍼즐/3, 900엔/95년3월14일

최근 날로 인기를 더하고 있는 게임챔프의 네모네모 로직이 겜보이용 게임으로 등장했다. 유적 연구가인 마리오 박사가 네모네모 로직에 그려진 석판을 긁어내서 숨겨진 그림을 찾아내는 게임이다.

GB 알프레드 치킨

선소프트/액션/4, 300엔/95년4월하순

각 스테이지에 흩어진 풍선을 모두 먹으면 스테이지가 끝나는 간단한 액션 게임. 스테이지는 총 12곳이고 스테이지 곳곳에는 득점이 올라가는 보너스 아이템과 모험에 필요한 아이템이 듬뿍!

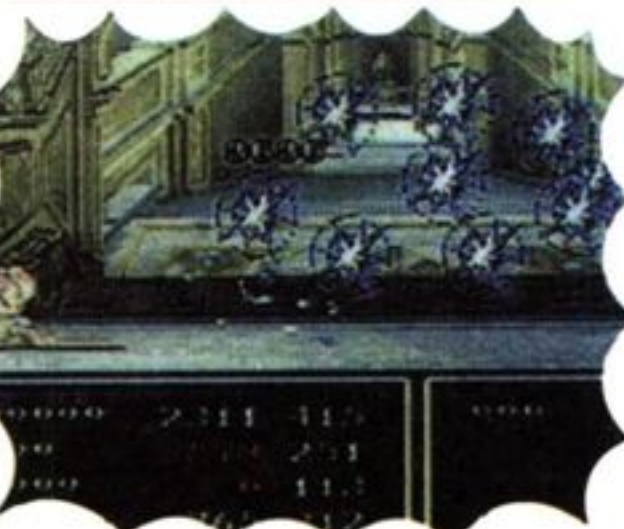
테일 환타지아

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	95/6/예정	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	남코	용량	32M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	9,600엔	기타		게임 난이도	AB© DEF

남코의 최신 RPG, 「테일 환타지아」의 세계관이 서서히 그 모습을 드러내기 시작했다. 챔프에서는 세계관과 화려한 이벤트를 소개하기로 한다.

놀라운 연출이 가득!!

이번호에는 테일 환타지아의 깜짝 놀랄만한 연출들에 대해서 소개하기로 하겠다.

이 게임의 배틀 신에서 여러가지 마법과 기술을 사용하면 아름다운 그래픽으로 마법과 기술의 효과가 연출된다. 동료인 민트나 아처가 사용하는 마법도 상당히 아름답다. 물론 전투중에 사용하는 마법의 이름과 기술의 이름도 음성으로 나오기 때문에 더욱 현장감 넘치는 전투를 할 수 있다.

일부의 마법은 이렇게 화려한 연출로 마법효과를 표현하고 있다. 보는 것만으로 마법의 위력을 알 수 있을 것같다

이것이 공격마법을 사용할 때의 사진. 위력있는 마법을 사용하면 공격대상으로 되어 있는 상대에게 거대한 마법진이 생기게 된다. 그리고 그곳에서부터 화려한 마법효과의 연출이 시작되게 된다. 그 이외에도 여러가지 그래픽이 구성되어 있다

배경음악도 조절가능!

실제로 배틀을 고조시키는 것은 그래픽뿐만이 아니다. 새로운 사운드 시스템인 〔플렉시블 보이스 드라이버〕로 게임중의 음악을 플레이어의 기호대로 조정할 수 있다.

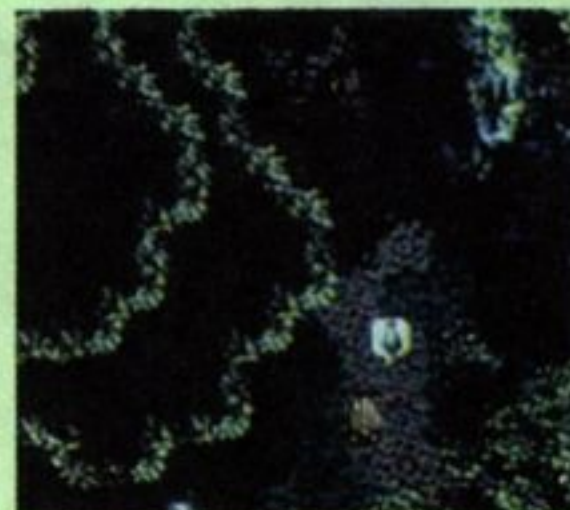
이 화면이 사운드 모드 화면. 여기에서 음량조절과 음질조절 등이 이루어 진다

테일 환타지아의 세계에 대해 알아보자!

정령의 숲

이곳은 크레스와 체스터가 살고 있는 토티스 마을의 남쪽 방향에 있는 거대한 숲이다.

이곳에는 옛날부터 정령이 살고 있다고 전해져 오고 있다. 이 숲에는 동물도 많이 살고 있으며 토티스 마을의 사람들도 모두 이 숲을 소중하게 여기고 있었다.

울창한 수목으로 둘러 쌓여서 빛이 드는 부분도 별로 없는 숲이다

여기에는 멧돼지와 새 등의 많은 동물이 살고 있다

배틀시스템 & 시나리오 해설

데어랑그리사

슈퍼컴보이					
현지 발매일	95/6/하순	장르	시뮬 RPG	외국어 수준	일본어 하
제작사	메사이야	용량	24M	대상 연령	국교생 이상
현지 발매가	10,800엔	기타		게임 난이도	AB© DEF

병사를 고용하는 용병 시스템, 행동에 의해 스토리 전개가 변화하는 멀티시나리오, 이야기를 고조시키는 캐릭터들. 이 넘칠 듯한 매력을 철저히 소개하고자 한다.

뛰어난 지략을 가지고 도전하는 하이레벨 배틀

「랑그리사」 시리즈 최대의 특징이라 할 수 있는 것이 돈으로 병사를 고용해 적을 격파해 가는 용병 시스템이다. 이것은 시나리오 개시시에 지휘관(주인공과 동료 캐릭터)들 각각 용병을 시켜 함께 싸우게 한다는 것이다. 「데어랑그리사」에서는 능력이 다른 개성적인 용병들이 50종류 이상이나 준비되어 있다. 용병은 그 속성에 의해 개성이 있으므로 적용병과의 적응력을 생각하여 전세가 보다 유리하게 되도록 용병을 고용해야

이것은 대륙지도. 맵에서 다음 맵으로는 3D화면으로 이동한다

운석을 내리게 하는 메테오의 마법이 작열! 마법으로 약하게 한 다음 직접 공격으로 적 유니트에 일격을 가한다

용병VS용병

전투신에서는 양쪽 군대의 유니트가 미니캐릭터로 좌우에서 등장한다

중앙에서 거세게 충돌한다! 당하면 화면밖으로 튕겨나간다

남은 병사수가 그 유니트의 남은 HP

부모님의 사랑을 모르고 자라난 엘윈.. 자신을 키워준 양부모 도렌을 죽인 살인범을 잡기위해 여행을 하고 있다

루시리스
빛의 여신. 엘윈의 앞에서 모습을 나타내어 그를 인도한다

리아나
제국에 납치될 뻔한 것을 엘윈이 도와준다. 이야기의 열쇠를 쥐고 있는 빛의 무녀

떠돌아 다니는 용병으로 실종된 여동생을 찾아다니는 로우가. 어떤세력에도 속하지 않으며 자신의 힘만 믿고 행동한다.
이 게임에 처음으로 등장하는 수수께끼의 캐릭터

한다. 또 지휘관의 지휘범위 내에서 싸우면 용병은 능력 이상의 힘을 발휘한다. 전략적인 요소가 높은 중급 S.RPG의 등장이다.

앤디드는 몽크에 있어서는 식은 죽 먹기

용병과 적용병은 서로 상관성이 있다. 위의 상관도와 같이 보병은 창병에 강하지만 기병에는 약한, 유리 불리의 관계가 있다. 또 몽크는 앤디드 계의 적에게 강하고 바리스타는 마법에는 약한, 특별한 관계도 존재한다. 이 관계에 입각하여 적의 유니트 구성과 배치를 확인하여 전투가 조금이라도 유리하게 진행되도록 용병을 선택할 필요가 있다.

특정 지형에서 능력을 발휘

어느 지형상에서 능력을 발휘하는 유니트도 있다.

지형효과도 생각해 행동

평원보다 수풀, 수풀보다도 산 쪽이 높은 방어효과를 얻을 수 있다. 전투시의 그래픽도 지형에 의해 변화한다

지휘관은 혼자서 등장하며 강하다. 그러나 단독행동시키는 것은 위험한 일이다

보병에 대해서 압도적인 힘을 자랑하는 보병의 천적은 파이크 등의 창병

지휘관이 적에게 당하면 그 부대의 용병들도 전멸해 버린다

하늘을 나는 비병은 지상의 유니트에 대해서 단연 유리한 입장에 있다

용병의 상관관계도

어둠

제국을 배후에서 지배하는 어둠의 군대. 제왕 베른할트를 이용해 성검 랑그리사와 마검 알하자드를 입수하려고 계획한다. 그렇지만 그들의 의도에 따라 행동했을 때, 엘윈은 어둠측의 일원이 된다.

보젤
어둠의 지배자. 제왕 베른할트를 이용해 비검을 입수하려고 한다

의문의 소녀
보젤에 조종당하고 있는 의문의 여성. 어둠의 힘으로 강력한 마술을 사용한다

소니아
인간과 마족 사이에서 태어났지만 왠지 인간을 증오한다

레온

발카스

베른할트
한 세대로 나라를 부흥시킨 제왕. 무용과 지략에 뛰어나고 대륙의 통일을 노린다

이멜다
냉혹하고 프라이드가 강한 여성. 빙룡병단을 이끌고 수많은 전선을 누볐다

제국

베른할트가 이끄는 제국군도 2개의 비검 힘을 빌려 대륙의 통일을 꾀하고 있다. 제국에 있어서는 그것이야말로 정의인 것이다. 그리고 그 정의가 진실이라면 제국과 공동전선을 폈다고 해도 그것은 당연한 순리라 할 수 있다.

멀티시나리오

멀고먼 세계. 여기에서는 빛, 어둠, 제국, 그리고 어디에도 속하지 않는 독립세력의 4개 힘이 있다. 각각의 힘이 정의를 믿고 세력확대를 노리는 시대. 세계는 운명을 바꿀 수 있는 한사람의 젊은이를 맞이했다…

모험가 엘윈은 여행 끝의 마을에서 사건을 만나고부터 제국군과의 전투에 참가해 간다. 그러나 분기점에서의 선택 방법과 유저들이 취해야 할 행동에 의해 그 후의 이야기 전개는 12방향으로 변화한다.

빛의 군대를 이끌 것인가, 제국군측에 붙을 것인가, 어둠측에 붙어 대륙의 패자(覇者)가 될 것인가…

SPECIAL COMINGSOON

루인암

슈퍼컴보이					
현지 발매일	미정	장르	액션 RPG	외국어 수준	일본어 중
제작사	반다이	용량	8M	대상 연령	중고생 이상
현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	AB© DEF

「루인암」은 RAP 시스템이라고 불리는 독자적인 신 시스템을 채용하고 있다. 이 시스템은 플레이어가 1P 캐릭터를 조작하고 COM이 2P 캐릭터를 오토로 조작해주는 것이다. 더구나 1P 캐릭터를 조작하면서 버튼을 누를 뿐으로 2P 캐릭터와 간단하게 협력 플레이를 즐길 수 있는 획기적인 신 시스템이다.

기계문명 파멸의 수수께끼!! 오프닝을 통해 확인할 수 있는

바로 그 이유를 오프닝을 통해 확인할 수 있다

영원불멸할 것이라고 믿었던 문명이 무슨 이유로 멸망했단 말인가

이야기의 핵심인 「기계」는 먼 옛날 번영을 구가했던 문명의 산물이다

무슨 비밀이… 유물로 변해버린 기계에는

회화신에서는 캐릭터의 얼굴이 윈도우에 표시된다. 우측은 주인공의 아버지

2P 캐릭터는, COM이 자기판단으로 공격, 방어를 해준다

세계를 멸망시켰던 기계들을 부활케 한 제국은 도대체 무슨 음모를 꾸미는 것인지…

단숨에 세계를 정복했던 기계 병단도 이제는 쓸모없는 고철처럼 땅 속에 박혀있다

아버지의 행방을 쫓는 주인공은 점점 사건에 휘말리고 만다

산골 마을에서 평화롭게 살고 있던 주인공은 자신에게 일어나는 모든 일들이 이상하기만 했다. 아버지와 누나와 헤어지고 이유도 모르는 채 제국군에게 쫓기는 신세로 전락한다.

그러나 벅찬 고난들을 헤쳐나가는 동안 어떤 사실을 알아낸다. 주인공이 가는 길에 기다리고 있는 것은 인류의 운명을 결정지을 만한 엄청난 비밀인 것이다!

「기계」에 모든 것을 의존했던 사람들은 그들의 반란에 저항조차 할 수 없었다…

강력한 힘을 가진 기계 병단은 사람들을 억누르는 존재로 돌변했다

주인공은 2인

「루인암」의 주인공은 2인이다. 주인공인 소년과 그 여동생은 아버지와 셋이서 평화롭게 살고 있었다. 그러나 어느날 누군가에 의해 마을은 잿더미로 변하고 아버지는 행방불명이 되었다. 누가, 어떤 목적으로 마을을 덮친 것일까. 온갖 의문을 품고 이야기는 시작된다.

필살기, 합체기, 마법의 공격방법

전투시에 사용할 수 있는 기술은 각 캐릭터가 지니고 있는 「필살기」와 RAP 시스템이 아니면 구사할 수 없는 「합체기」, 그리고 특정 캐릭터만이 사용할 수 있는 「마법」의 3종류이다.

「필살기」는 주인공뿐만 아니라 각 서브캐릭터도 하나씩 준비되어 있다. 또 「합체기」는 주인공과 서브 캐릭터의 조합으로 변화하지만 위력은 엄청나다.

「루인암」의 세계의 서쪽에 있는 '라이드로이드 제국'. 그 황제 볼보저가 기계문명을 부활시켜 세계정복을 계획하고 있다. 또 제국에는 황제를 보좌하는 4인의 마장도 있다고 한다. 과연 황제 볼보저의 진정한 목적은 무엇인가.

광선탄을 상대에게 쏘아대는 기술이다

회오리 상태의 물기둥을 만들어 네방향으로 날리는 기술

루인암의 3가지 포인트

1 기계 유적

거대 로보트의 몸체는 산산조각이 난 채 각지에 흩어져 있다. 각 부분은 일부 기능만을 할 뿐이다. 유적이란 이름뿐… 실은 쓰레기나 다름없다.

2 리얼타임 어시스트 플레이 시스템

2인 1조로 캐릭터를 조작하고 큰 물건을 이동시키거나 한쪽 캐릭터를 들어 올릴 수 있는 시스템. 모험을 진행하는 데 없어선 안될 중요한 시스템이다.

3 능력 분리

능력을 분리함으로써 캐릭터 타입을 바꿀 수 있다. 체력을 올리면 HP가 많은 캐릭터로, 민첩성을 올리면 이동 속도가 빠른 캐릭터로 변한다.

SPECIAL COMING SOON

슈퍼컴보이					
현지 발매일	미정	장르	네오.RPG	화면외국어 수준	일본어 중
제작사	퀘스트	용량	미정	대상 연령	중학생 이상
현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	ABⒸDEF

택틱스 오거

아직도 그 모습을 드러내지 않아 게임팬들의 궁금증을 더해가고 있는 「택틱스 오거」. 장엄한 분위기가 감도는 이 게임은 지금까지 없었던 '네오RPG'라는 새로운 장르를 개척하고 있다. 이번 챔프에서는 「택틱스 오거」에 대한 새로이 입수된 정보를 소개하기로 하겠다.

사투 어둠의 강습

어스 드래곤

독의 브레스

검은 속성을 가진 거대한 용. 독을 퍼뜨리는 포이즌 브레스를 토한다. 선천적으로 가진 괴력으로 적을 때려눕히고 단체로 군단을 습격할 수 있는 능력을 가진다. 드래곤은 게임 중에는 여러 종류 등장한다.

고렘

흙의 수호신

박해받고 있는 민중의 희망을 담아 점토로 만든 거인. 고렘과 같은 대형의 유니트는 다른 유니트의 발판이 되어 이동을 도와준다.

이동에 대하여

클래스가 강력하다는 것은 단지 공격력만으로 측정할 수 없는 것으로 이 강력함에는 이동이라고 하는 요소가 관련되어 있다. 이동력이 높을 수록 적의 배후를 치는 등 다양한 작전을 구사하여 전투를 유리하게 이끌 수 있기 때문이다.

닌자

민첩한 마법전사

행동이 빠른 전사. 통상 유니트는 2단 오르기, 3단 내려오기밖에 할 수 없지만 닌자는 각각 3단, 4단까지 가능하다.

HP STR INT AGI MP WT MEN DEX

기습

여명의 급강하

호크맨

하늘을 가르는 날개

등에 난 날개로 하늘을 나는 초전적인 조인(새 인간). 대부분의 게임에 등장하는 종족이지만 하늘을 난다는 유리함이 시뮬레이션에 가까운 이 게임에서는 보다 명확히 표현되어 있다.

HP STR INT AGI MP WT MEN DEX

옥터퍼스

메일 슈트림

수중의 악마

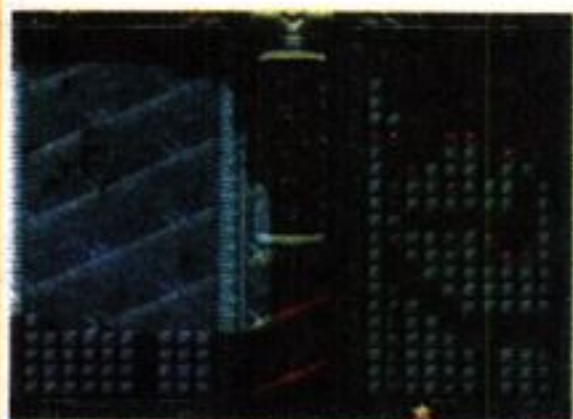
성격이 매우 광폭한 거대한 문어. 수중에서의 이동과 전투가 특기인 귀중한 대형 클래스. 메일슈트림이라는 특수 공격으로 수중의 적을 공격한다.

HP STR INT AGI MP WT MEN DEX

SPECIAL COMING SOON 신작라인

SFC 슈퍼 봄브리스

BPS/95년 3월 17일/4M/7,500엔/퍼즐

봄브리스가 파워 업하여 돌아왔다!! 슈퍼컴보이의 「테트리스2+봄브리스」로 처음 등장하였던 폭발형 낙하 퍼즐 게임「봄브리스」가 독립되어서 등장. 게임모드에서는 큰 변경점이 없으며 퍼즐 스테이지 수, 대전 스테이지 수의 증가 등 보다 오래 즐길 수 있도록 개량되었다.

SFC 3차원 격투 볼즈

미디어링/95년 4월 하순/용량미정/9,800엔/액션

전투의 무대는 이차원 공간 제스터 아리나에 있는 악마의 필드이다. 그곳에 있는 사람들은 몸이 공처럼 변해 버렸다고 한다. 게임 모드는 1인용 플레이전용 토너먼트전, 프리 플레이 외에 2인 대전 모드가 준비되어 있다.

SFC 슈퍼 포메이션 사커'95

휴먼/95년 3월 31일/12M/9,800엔/스포츠

「슈퍼 포메이션 사커 세리아A」의 선수들이 실명으로 등장한다. 게다가 새롭게 추가된 '시츄에이션 모드'에서는 세리아A의 역사에 길이 남아있는 명장면을 실감나게 재현시킨 미니 시나리오를 즐

SFC 란마 1/2 옥의아암전

소학관/95년 6월 하순/용량미정/8,400엔/퍼즐

가위바위보 패턴을 이용한 뿌요뿌요 형식의 모노퍼즐로 지금까지의 형식과는 조금 다른 테크닉이 필요한 게임이다. 연재 만화로도 익숙한 '필살비법이 여러가지 효과를 내며 막판 뒤집기도 가능하다.

SFC HT & T 드래곤즈 헤븐

데이터이스트/발매일미정/용량미정/가격미정/롤플레잉

보물상자를 열거나 다리를 건너거나 할 때에도 영향을 주는 '운'의 패러미터의 설정이나 경우에 따라서는 주인공에 따르지 않는 동료들, 지금까지는 맛볼 수 없었던 모험이 기다리고 있다.

SFC 던 퀘스트 - 마신봉인의 전설 -

테크노스저팬/발매일미정/용량미정/가격미정/롤플레잉

여러가지 이벤트는 특정 조건만을 갖추면 언제라도 발생할 수 있도록 설정되어 있다. 또 특수한 아이템을 사용하면 던전내에 떨어진 구멍이나 폭탄 등을 이용할 수 있다. 적 몬스터와의 전투에서도 다양하게 설정되어 있다.

SFC 마법진 구루구루

에닉스/95년 4월 21일/용량미정/10,800엔/롤플레잉

시간의 흐름을 통치한다는 「오크록」. 오랫동안 세계에 새벽을 가져다주었던 마법의 새. 그러나 '오크록'의 알을 도난당한다. 비탄에 잠긴 '오크록'은 새벽이 되어도 울지 않고 세계를 어둠으로 몰아넣는데…

PC엔진 기장루가2

NEC / 95/5/26/CD /8,800엔 / 시뮬레이션

초보자라도 이해하기 쉬운 전술 클래스의 배틀과 스토리성이 높은 시나리오로 히트한 시뮬레이션의 속편이다. 한번 플레이하면 환타지와 SF를 융합시킨 독자의 세계관에 빠져든다.

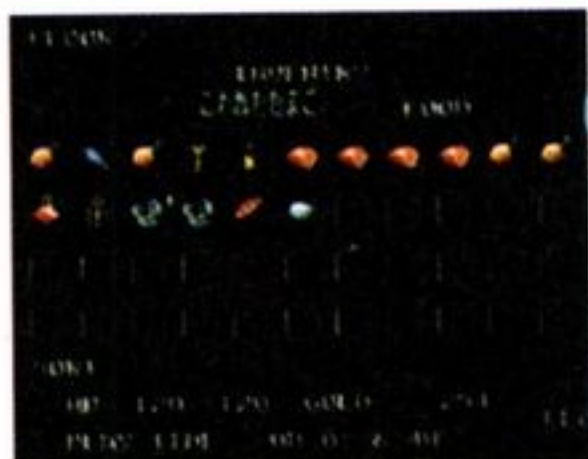
COMINGSOON

라이트 크루세이더

슈퍼 알라딘보이							
	현지 발매일	95/5/26	장르	액션 · RPG	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	세가	용량	16M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	7,800엔	기타	한글화	게임 난이도	A B © D E F

발매 예정일이 가까와짐에 따라 완성도가 비약적으로 높아지고 있다. 삼성전자에서 지금 한창 한글화 작업이 진행중이며 7월 중순 국내에 발매될 예정이다.

각종 시스템 화면도 계속 완성되고 있다

맵화면-각 스테이지를 통해 면적이 다른 방이 절묘하게 ……현재 위치를 확인할 수 있는 것은 정말 중요한 것이다

가지고 있는 물건 화면 - 물건을 48개까지 가지고 갈 수 있다. 반쪽 계란은 뭘까

마법합성 화면 - 4종류의 마법을 합성한 화면. 공격마법 등을 사용한다

마을 지하에 고블린 아지트를 발견 !

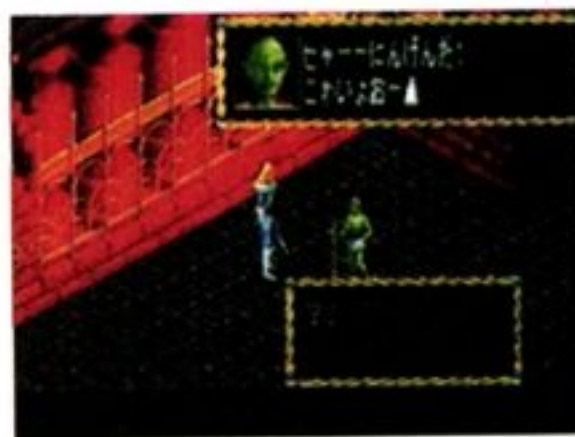
스테이지2 이후에서 고블린의 모습으로 변신한 데이비드! 그러나 그는 그 모습으로 상대의 공격을 이용해 반격하다가 사건에 깊숙히 개입하게 됐다. 그리고 지하에 있는 고블린의 마을로 잠입한다. 지금까지 거의 이 공간에는 인간이 들어간 적이 없다. 그곳에는 도대체 무엇이 기다리고 있는 것일까?

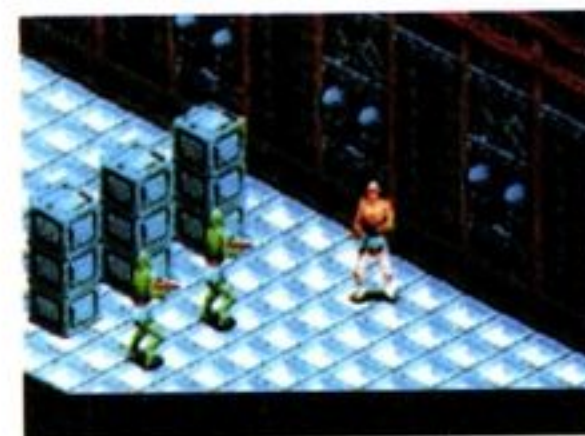
언제부터 이곳에서 살고 있었을까. 지하에는 고블린의 거점이 . 게다가 자급자족을 하고 있는 듯

좋은 것을 발견했다 - 어떤 보물 상자에서 고블린의 가죽을 얻었다. 이것을 입으면…

고블린의 생활양식 공개!!

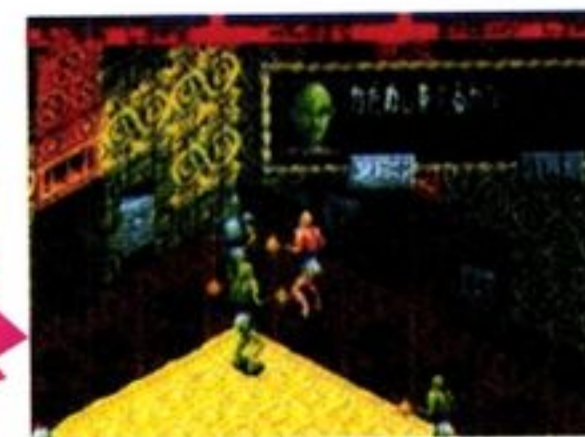
독특한 장식을 한 가옥

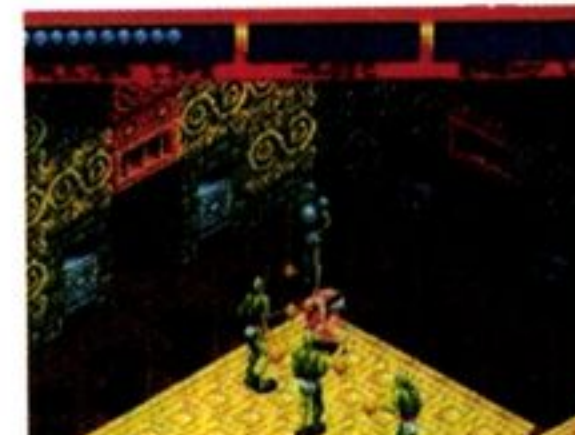
고블린의 어떤 집을 방문해 봤다. 독특한 문화를 형성하고 있는 듯하다

순박한 아이들

주민들 앞에서 깜박하고 가죽을 벗은 데이비드. 그에 대한 어린이들의 거절 반응은 대단하다

팬티 한장만 걸치고 행동한다

혹한의 빙하 지역에서도 그들은 팬티 한 장으로 견딘다. 환경 대응능력이 최고치에 올라있는 것일까

가축과의 공존관계

지하 세계에 가축이 있는 것을 보고 깜짝 놀란다. 장소가 달라도 가축 주인들의 고민은 만국 공통일까?

투기장도 있다

고블린의 세계에서는 힘 있는 사람이 인정받는다. 그들의 독특한 투기장 위에서는 4인의 용맹한 투사들이 싸우고 있다

승자는 부자가 된다 !

사각위에 서있는 고블린이 신호를 보내자 투기장 안의 투사들은 서로 밖으로 밀어낸다. 몰래 참가한 데이비드는 과연 들키지 않을 수 있을까?

슈퍼 봄버맨 3

슈퍼컴보이	현 지 발매일	95/4/28	장르	액션	화면외국어 수 준	일본어 하
	제작사	허드슨	용량	16M	대 상 연 령	국교생 이 상
	현 지 발매가	8,900엔	기타		게 임 난이도	A B C Ⓓ E F

드디어 발매가 가까워진 「슈퍼 봄버맨3」. 이제까지 몇번에 걸쳐서 게임의 내용을 소개하였지만 실은 아직도 새로운 사실들이 숨겨져 있었다. 그 놀라운 내용은…!

새롭게 소개하는 「3」탄의 비밀들!!

노멀 게임

2인 플레이 & 라이벌 부활

전작에서 멋있게 악당 5인족을 쓰러뜨린 봄버맨. 하지만 그들을 만들어낸 프로페서 버그라가 5인족을 부활시켜 봄버성운 정복을 위해서 나타났다…라고 하는 것이 노멀 게임의 스토리. 이번에는 2인 동시 플레이가 가능하며 한번 클리어한 스테이지를 마음대로 몇번이고 즐길 수 있다.

협력 플레이로 적을 쓰러뜨리자!! 「1」에서 호평 받았던 협력 플레이가 부활했다!!

오프닝 스토리

의지할 수 있는 동료 루이의 능력은!?

봄버맨과 함께 싸우는 루이는 전부 5종류. Y버튼을 누르면 각각의 능력을 발휘한다

핑크 루이

능력 - 점프

폭탄과 블럭 등의 장해물이 있는 경우에는…

점프의 능력을 이용하여 뛰어 넘는다

그린 루이

능력 - 대쉬

맹렬한 스피드로 대쉬. 이 사이에 폭탄도 놓을 수 있다

단 어딘가에 부딪히기 전에는 멈추지 않는다

블루 루이

능력 - 봄 던지기

폭탄의 옆까지 이동하여 킥을 하면…

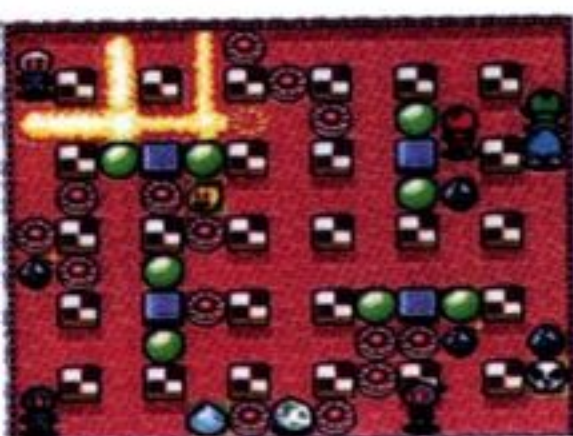
장애물을 건너뛰어 폭탄을 넘긴다

스테이지 1 　오나지미산

상당히 기본적인 스테이지. 트랩은 전혀 존재하지 않기 때문에 이곳에서는 실력차가 확실히 드러난다.

이 스테이지에서는 이러한 접근전도 많이 일어난다

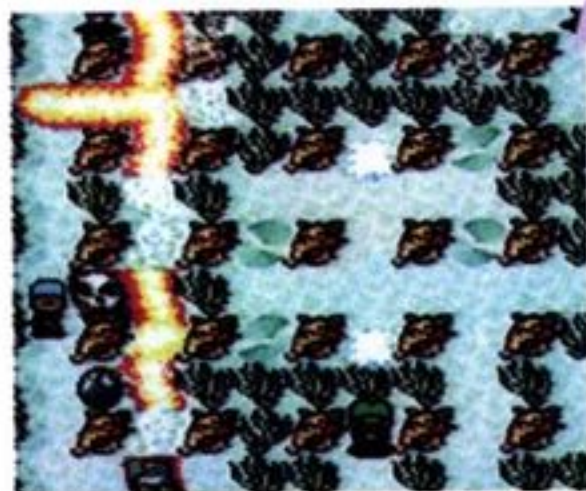
어느정도 아이템을 모을 수 있을까가 이 스테이지의 중요한 포인트이다

스테이지 2 　빙글빙글 캔디

캔디를 이용하여 적을 공격하거나 화면의 최하단으로 도망갈 수 있다

총 4군데에 회전하는 캔디가 배치되어 있는 것이 특징. 잘 사용하면 폭탄의 불길로부터 몸을 보호할 수 있을 것이다.

캔디에 몸을 부딪히면 빙글빙글 돌게 된다

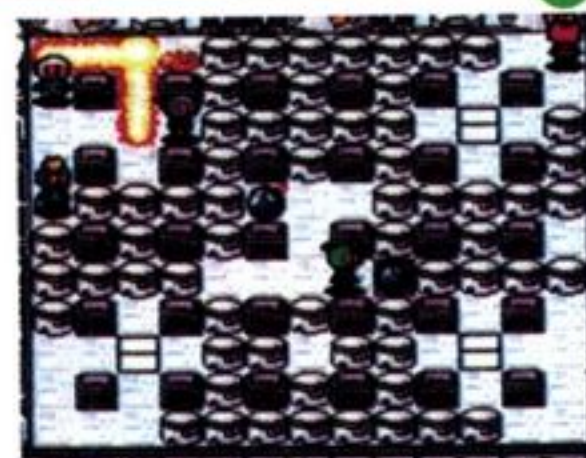
스테이지 3 　부글부글 봄

이번의 스테이지에는 대쉬하는 해류와 점프하는 분수 등이 설치되어 있다. 이것을 이용하는 것은 대단히 어렵다.

화면의 중앙에 해류와 분수가 있다. 사용할 자신이 없는 경우에는 접근하지 말자

분수에서의 점프는 방향을 자신이 결정하게 된다

스테이지 4 　대굴대굴 꽝

스테이지의 4곳에 위치한 상자가 각각 다른 상자와 연결이 되어있는 워프존이다. 이것을 잘 이용하면…

폭탄을 킥으로 집어넣는 것도 가능하다

시작 직후에 워프하면 사진의 좌측상단에서 갑자기 접근전이 시작된다. 방심하지 말자

스테이지 5 　미끌미끌 봄

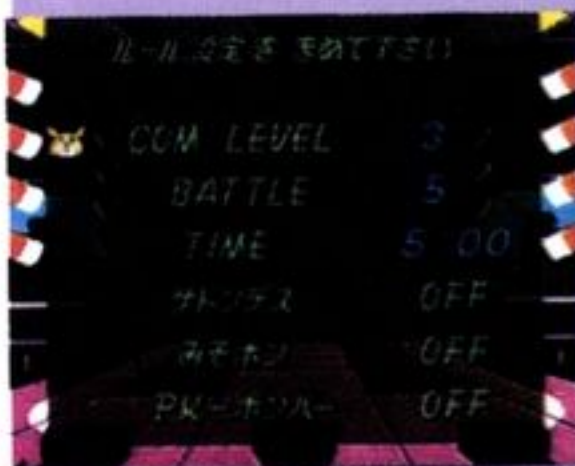
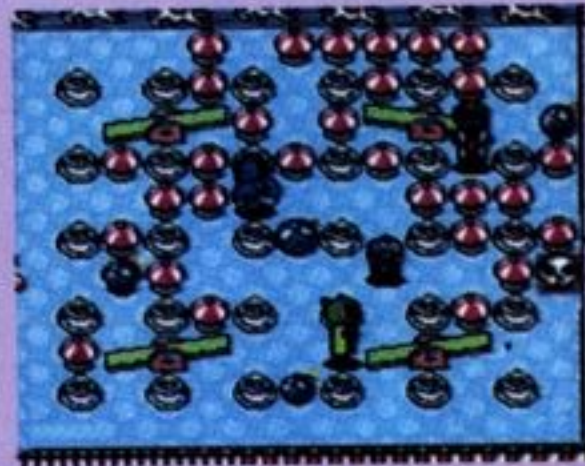
보고있는 것만으로 추워 보이는 얼음 배틀 스테이지. 때때로 지면에 구멍이 열려서 통로가 막히는 경우가 있다.

눈앞에 아이템이 있는데 구멍 때문에 갈 수가 없다

좌우에 2개씩 있는 얼음집도 대전 포인트이다. 안에 들어서면 모습을 숨길 수 있으며 기습도 할 수 있다

배틀 게임

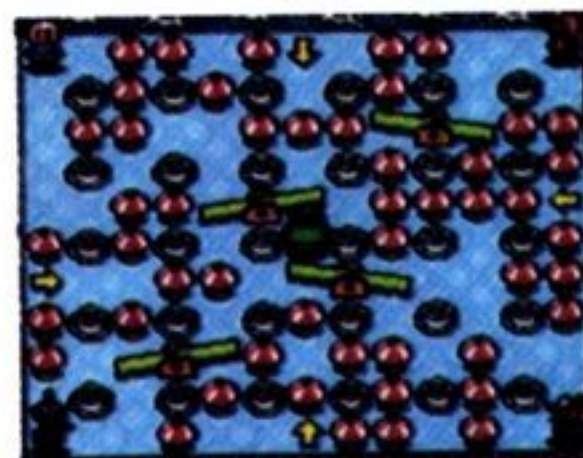
살아남는 것은 누구인가!? 기본적인 10개 스테이지를 공개!

「3」의 배틀 게임은 기본적으로 10개의 배틀 스테이지에서 즐길 수 있는데 그중 5스테이지까지 공개했다(여기에서 어째서 기본적이라고 했는가는 이 글을 계속 읽어보면 알 수 있다). 이제까지의 함정들이 파워 업한 것과 새롭게 등장하는 함정들이 많이 구성되어 있다. 때문에 전작과 비교하면 분위기가 꽤 다를 것이다. 당신은 과연 어떤 스테이지에서 싸울 것인가?

시합전의 규칙 설정으로 마음대로 규칙을 설정할 수 있다

된장 폭탄 시스템을 ON으로 하면 외야에서의 공격도 가능하다

특보! 봄버맨「3」금단의 정보 공개!!

배틀 스테이지는 전부 42개가 존재한다!

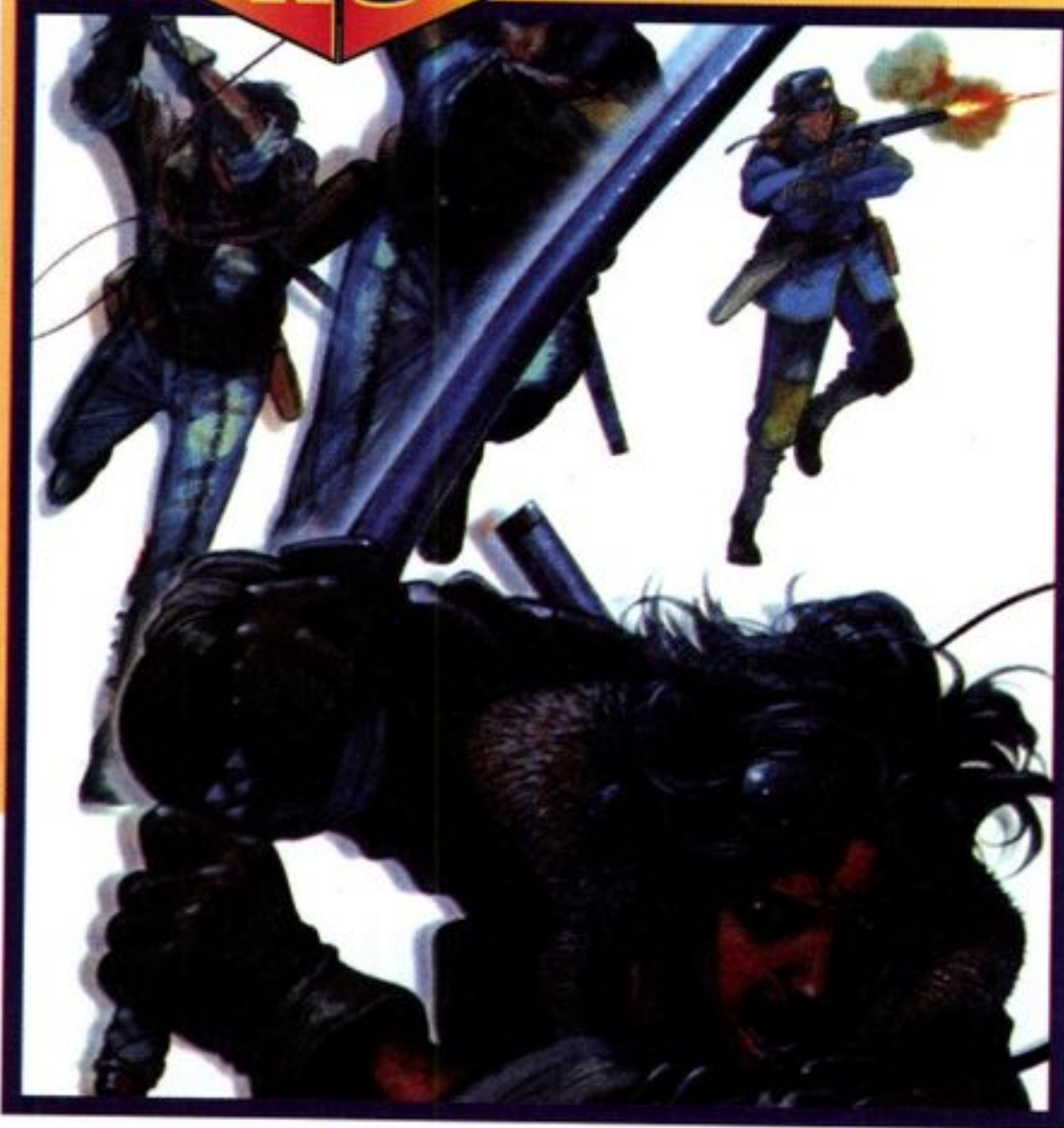
이 앞에 소개한 기사에서는 기본적인 배틀 스테이지가 10개가 존재한다고 했지만, 배틀 스테이지는 총 42개가 존재한다. 그렇다면 나머지 32개의 스테이지는 과연 어디에!?

오나지미산처럼 보이지만 배치가 다르다

이것도 신의 장소가 변해 있다

골든 봄버맨이 등장한다!

전작에서 등장한 승자의 증표인 골든 봄버맨이 「3」에서도 등장한다. 「5656」이라는 패스워드를 입력하고 배틀 게임을 시작하면 전판의 승자가 빛나고 있을 것이다.

이것이 패스워드 입력화면. 5656이라는 패스워드를 입력하면…

COMINGSOON

진실한 전투를 느낄 수 있는 리얼 타임 시뮬 • RPG의 등장!

바운티 소드

슈퍼컴보이	현지 발매일	95/여름	장르	시뮬 · RPG	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	파이오니어 LCD	용량	미 정	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	미 정	기타		게임 난이도	A B © D E F

리얼타임의 전투신, AI제어로 움직이는 캐릭터. 시뮬. RPG의 초보자들도 즐기기 쉽게 구성된 참신한 게임을 대소개한다!!

리얼타임의 S. RPG

대단한 게임이 나타났다. 리얼 타임으로 진행되는 긴박감 넘치는 배틀 신, 개성넘치는 캐릭터들이 전개하는 매력적인 스토리, 그리고 박력으로 플레이어를 압도하는 마법과 필살기의 연출. 이 3가지 요소가 배합된 S.RPG, 그것이 바로 「바운티 소드」이다. 전 53스테이지로 구성된 필드맵은 플레이어의 판단으로 진행할 코스를 자유롭게 선택할 수 있다. 그 순서에 의해서 시나리오가 크게 변화한다고 하는 상당히 자유도 높은 게임인 것이다.

개성 넘치는 캐릭터들이 만들어 나가는 스토리

머나먼 세계에 있는 에우로페아 대지는 남쪽에서 나타난 침략자 오르드바의 손에 의해서 전화에 휩싸이게 된다. 그 싸움에 지금은 현상금 사냥꾼으로 전락한 한명의 사나이가 휘말리게 된다. 그 남자의 이름은 소드라고 한다. 이 게임의 주인공인 그와 스토리에 등장하는 캐릭터들을 소개한다.

바운티소드를 이끄는 캐릭터들

소드

이야기의 주인공. 과거에는 불패의 성기사라 불렸다. 현상금 사냥꾼으로 살고 있지만 검을 다루는 솜씨는 아직도 최고이다

스치카게

혼자 행동하는 것을 좋아하고 민첩한 움직임으로 적을 제압하는 냉혹한 닌자. 일격필살의 기술을 가지고 있다

미란다

누구에게나 평등한 사랑을 베풀어 주는 성스러운 여성. 언제나 동료를 응원하며 단독행동은 하지 않는다

류 비

다양한 필살검을 가진 검사. 실력상으로는 소드와 동등한 실력을 지닌 검사이다. 슈타이아와는 친한 친구사이이다

슈타이아

사랑하는 여동생을 잃은 복수를 하기 위해서 소드와 동행한다. 총기를 이용한 후방지원이 특기이다

바운티 소드의 획기적인 시스템

적을 불태운다!!

우선은 어느 맵으로 참가할 것인지를 결정하자. 맵에 의해 부여되는 작전이 변경되므로 어떤 맵을 사용하느냐가 중요한 게임의 요인으로 작용한다. 맵을 선택하고 몇명의 동료중에서 작전에 투입시킬 5명의 적임자를 선택하고 행동을 개시한다.

지시는 기본적인 것만. 캐릭터의 개성을 살려주자

정밀한 전략을 세워서 전투에 참가하자!

행동을 개시하게 되면 아군 캐릭터의 초기 배치를 행하게 된다. 각각의 캐릭터가 가지고 있는 직업적성을 생각하여 배치하도록 하자. 배치가 끝났다면 드디어 캐릭터들이 움직이기 시작한다. 캐릭터들은 AI에 의해서 자동으로 행동하게 되어 있으며 플레이어는 어디로 전진할 것인가, 마법과 필살기는 어떻게 사용할 것인가를 지시하고 콘트롤한다.

단독 행동을 좋아하고 백병전이 특기인 전사나 사정 거리를 생각하며 이동해야 하는 건맨 등 AI에 의해서 다양한 특징을 나타내게 된다

적들의 움직임을 한눈에 파악할 수 있는 랜드 사이드 맵. 이곳도 리얼 타임이다

마음을 놓을 수 없는 배틀 신

전투가 시작되면 모든 것이 리얼타임으로 변하게 된다. 거점의 주변을 순찰하는 적군 병사, 천천히 진군하는 아군. 이 모든 것이 실제 전투와 같은 긴박감 속에서 펼쳐진다. 어떠한 상황에서는 적군의 중심부에서 독립적으로 행동할 때가 있다.

아랑전설 스페셜

CD 알라딘보이	현지 발매일	95/3/31	장르	액션	외국어 난이도	일본어 하
	제작사	빅터 엔터테인먼트	용량	CD	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	6,800엔	기타		게임 난이도	A B © D E F

아랑팬 여러분 오래 기다리셨습니다 ~. 16인의 파이터들도 그대로 재현됐고 다채로운 기술과 필살기, 초필살기의 재현도 완벽하고, CD 대용량을 구사한 마무리도 깔끔하다. 생동감 넘치는 그래픽. 6P 패드를 사용한 경우의 조작의 부드러움 등, 아랑 팬들에게 있어서 또 하나의 대작으로 인정받을 것임에 틀림없다.

CD 알라딘보이용만의 장점

그래픽

슈퍼 알라딘보이는 그래픽에 붉은색 계통이 지나치게 많아 문제점으로 지적되었다. 그러나 이번 이식작에서는 그런 걱정을 할 필요가 없어졌다. 사진에서 알 수 있듯이 알라딘보이 그래픽의 결점을 아랑 스페셜을 만든 빅터측이 극복해 주고 있다. 캐릭터도 커서 보기 좋고 패턴도 향상되었다.

우오오옷 !!
여기서도 붉은 색 계통을 많이 사용했지만 산뜻하게 재현되고 있다

조작성

기술을 구사하기 편해졌다. 격투기 게임에서 조작성이 나쁘다는 것은 치명적인 것이지만 이 소프트를 만든 팀원들은 그런 부분도 생각해서 만들었을 것이다.

커멘드 입력이 쉽다. 이것은 격투기 팬들에게 있어서 무엇보다도 즐거운 일이다

사운드

음악은 역시 빅터다. BGM 등의 사운드에 관해서는 완벽하게 만들어졌다. 역시 플레이할 경우 사운드가 좋지 않고 겉만 번지르르 하면 열중도는 반감되지만 그런 걱정은 할 필요 없어졌다.

반드시 플레이할 때는 사운드의 볼륨를 올리고 아랑 스페셜의 세계에 몰입해 보자 !!

라인 배틀의 철저이식

이것이 대전자 끼리 같은 라인선상에 있는 경우이다

이것은 각각 다른 라인선상에 있는 경우

이 게임의 최대 특징중 하나인 「라인 배틀」이 완벽하게 이식되었다. 지금까지의 직선상의 격투기 게임에 기술과 깊이라는 2라인을 채택으로 게임의 깊이가 있고 보다 전투 방법이 다양해졌다. 결국 필살기등 강력한 파괴력을 가진 기술에 대해 상대의 라인 선상에서 빠져나가는 것으로 기술을 교환하면 전략성이라는 요소를 얻을 수 있게 된다. 이것은 CPU전, 대인전중 어느쪽에서나 사용할 수 있고 초보자부터 상급자까지 폭넓게 사용할 수 있는 요소중 하나이다.

통상기를 취소하고 필살기를!!

아랑 스페셜에는 캔슬레이션이라는 기술이 있다. 이것은 보통 기술로 되돌아 오는 그래픽을 취소하고 필살기의 커멘드를 입력하여 상대에게 데미지를 주는 테크닉이다.

우선 점프 테리킥으로 가볍게 적에게 데미지를 주고 그 후에 몸통을 공격해 타격을 준다

상대가 몸을 뒤로 젖혀서 반격할 수 없는 틈에 캔슬링하여 크래쉬 슈트로 끝낸다

연속기로 끝낸다

필살기와 조합해 싸우는 캔슬레이션 이외에도 연속기에 의해 데미지를 주는 방법도 있다. 데미지를 주고 캔슬레이션 등과 조합하면 효과적인 싸움을 할 수 있다. 예를들면 테리 등은 점프 공격에서 연속 점프, 웅크린 상태의 펀치 응수 등, 상대에게 반격의 찬스를 주지 않으면 반드시 이길 수 있을 것이다.

팔꿈치 공격으로 데미지를 주고, 적이 머뭇거리는 사이에 다음 공격을 시도한다

기술의 다양함을 알고 있다면 하나의 기술에서 다채로운 공격을 할 수 있을 것이다

가볼만한 곳 '95월드베스트 생활전자쇼

5월호 원고마감을 끝내고 또다시 6월호를 구상하기 위해 이곳 저곳을 열심히 뛰어다니다가 입수한 따끈 따끈한 정보!

삼성전자는 4월 5일부터 9일까지 올림픽 공원 펜싱경기장에서 「95 생활 전자쇼」를 개최한다.

이 쇼에서는 16비트 게임기, 슈퍼 알라딘보이와 1월에 발매된 업 그레이드 부스터, 슈퍼 32X, 유아용 학습기 피코를 비롯하여 최근 우리 일상생활에서 편리하게 사용되는 가전 제품들이 전시된다.

가정용 게임기 코너에서는 관람객들이 게임기를 직접 조작해 볼 수 있도록 소프트웨어를 준비하여 게임을 모르는 사람도 쉽게 접근할 수 있게 할 계획이다. 한가지 아쉬운 점은 차세대 게임기, 새턴이 공개되지 않는다는 점. 그러나 실망은 금물. 오는 4월 21일부터 무역센터에서 개최되는 전시회에는 국내에서 발매될 새턴이 모습을 드러낸다는 반가운 소식! 챔프 독자들에게는 잔인한 4월이 아니라 행복한 4월이 될 것같다.

문의처 : 02-259-1163
입장료 : 500원

COMING SOON 신작라인

SFC 홀리 앰브렐러

롤플레잉/9,800엔/95년 3월 예정/나그자트

광대한 시나리오와 세계관을 가지고 있는 액션 RPG. 국민학교 5학년생인 주인공이 하교길에 주운 이상한 책에 이끌려 다른 차원의 세계인 '마젠스'로 들어가게 된다. 그곳에서 겪게되는 모험을 중심으로 전개되는 이야기가 상당

SFC 시뮬레이션 프로야구

시뮬레이션/12,800엔/95년 5월 예정/헥트

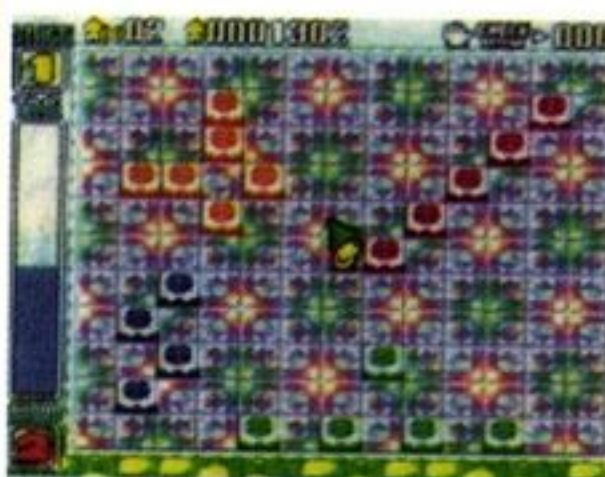
12구단의 감독, 선수 384명의 개인 데이터를 채택해서 95년 페넌트 레이스에 참가한다. 플레이어는 선수들을 지휘하는 감독만이 아니라 때로는 타자나 투수가 되어 시합에 참가하기도 한다.

SFC 그리운 아케이드 클래식스

기타장르/가격미정/95년 5월 예정/일본물산

명작 소프트 3개를 하나의 소프트에 수록. 자신의 전투기를 도킹시켜 파워 업하는 종스크롤 슈팅 게임, 장애물을 피해가면서 빌딩을 올라가는 액션 게임, 「크레이지 크래이머」, 수도관을 통해서 물을 탱크로 옮기는 액션 게임, 「프

SFC 퍼즐이다!

퍼즐/8,980엔/95년 4월 14일/일본물산

블럭을 하나씩 위 아래로 옮겨 같은 색의 블럭을 맞춰가면서 화면안의 모든 블럭을 없애면 클리어할 수 있는 아주 간단한 룰을 가지고 있는 게임이다. 블럭을 서로 부수어 상대를 없애버리는 대전플레이 모드도 있다.

SFC 에스팩스 - 다른 세계의 방문자 -

액션 · RPG/9,500엔/95년 3월 하순/토미

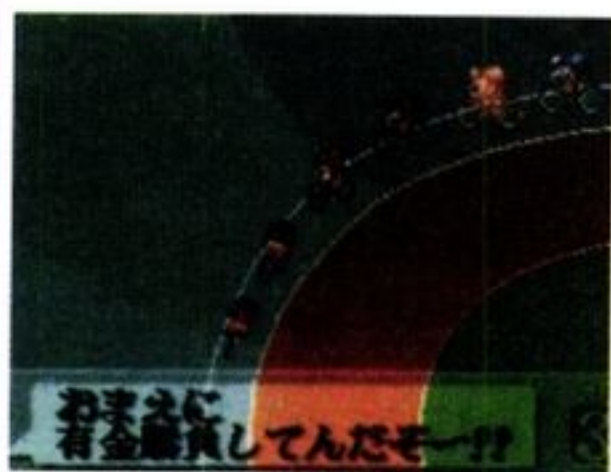
에스팩스와 특수 능력을 가진 4명의 동료들이 등장하고 최대 3명까지 파티를 구성할 수 있는 액션 RPG. 에스팩스 이외의 캐릭터는 자동으로 전투하는 'A-기능'을 채택해서 특수 공격으로 주인공을 위기에서 구하기도 한다.

SFC 성수마전 비스트& 브레이드

시뮬 · RPG/가격미정/95년 6월 예정/BPS

시뮬레이션 RPG. 플레이어는 페가수스나 드래곤 등의 '비스트'들을 부하로 두어 싸우는 빛의 전사 성수왕이 되어 세계각지에 흩어져 있는 동료들을 찾으면서 어둠의 전사 마수왕과 장엄한 리얼타임 배틀을 전개해 나간다.

SFC 스프린터 이야기

시뮬레이션/12,800엔/95년 3월 17일/바프

본격 낚시 게임 제작으로 유명한 바프에서 이번에는 사이클 선수 육성 시뮬레이션 게임. 이 게임은 사이클 선수를 키워서 6개의 특별 사이클 대회를 제패하는 것이 목적이다. 초보자용의 '사이클 입문 모드'도 준비되어 있다.

SFC 지오 카타스트로피 - 제 9장 「노아」 -

롤플레잉/가격미정/95년 봄/휴먼

인류를 파멸시켜려고 날뛰는 환경 시스템 「노아」를 둘러싸고 벌어지는 본격 RPG. 최종 목적은 환경 시스템 노아의 광란적인 행동을 저지시켜 인류를 구해내는 것이다. 섬세한 그래픽과 중후한 세계관이 돋보인다.

同 : 삼성과 현대를 통한 국내 동시발매 게임을 말합니다.
國 : 국내 게임업체의 순수 개발게임을 말합니다.
★ : 기대를 모으고 있는 대작을 표시한 것입니다.

SFC 슈퍼컴보이

발매일	게임명	회사명	가 격
	4월 발매소프트		
4/ 1	레이디 스토커	타이토	9,980엔
4/21	크라이시스 배틀	엔젤	10,800엔
4/21	택티컬 사커	EA빅터	9,800엔
4/21	마법진 구루구루	에닉스	10,800엔
4/21	진 성각	유타카	9,980엔
4/28	시뮬레이션 프로야구	헥트	12,800엔
4/28	플레니트 점프 TG-3000	켐코	9,500엔
★ 4/28	슈퍼 봄버맨 3	허드슨	8,900엔
4/28	J리그 익사이트스테이지'95	에폭사	9,800엔
4/하순	신 SD전국전 대장군 열전	패크	9,800엔
4/하순	라이트 환타지	통킨하우스	9,900엔
4/하순	야광충	아테나	10,800엔
4/하순	프린세스 미네르바	빅동해	9,900엔
4/하순	타로트 미스테리	비지트	8,800엔
4/예정	톰과 제리2	알트론	9,900엔
4/예정	P 맨	켐코	9,200엔
4/예정	마말레이드 보이	반다이	미 정
	5월 발매 소프트		
5/26	심시티 2000	이메지니아	미 정
5/하순	스펙 월드	덴즈	8,500엔
5/예정	신디케이트	EA빅터	9,800엔
5/예정	그랜 히스토리아	반프레스토	11,400엔
5/예정	스타게이트	어클레임저팬	10,900엔
5/예정	툴 라이즈	어클레임저팬	10,900엔
	6월 발매 소프트		
6/하순	란마 1/2	소학관프로덕션	8,400엔
6/예정	가메라 가오스격멸작	세미	미 정
6/예정	테일환타지아	남코	미 정
6/예정	라인 디펜스	비지트	미 정
6/예정	초마법대륙WOZZ	B.P.S	미 정
6/예정	서키트 USA	버진인터렉티브	9,800엔
	발매 미정 소프트		
	나이트메어 바스터즈	일본물산	8,800엔
★	이스 V	일본팔콤	9,800엔
★	스타폭스 II	닌텐도	미 정
	화이팅폴리곤	닌텐도	9,800엔
	의경전설	아스키	9,800엔
	G.O.D	이메지니아	미 정
	스페이스프론티어	코에이	미 정
	스톤 프로텍터즈	켐코	9,800엔
	알버트 오디세이외전	선소프트	9,980엔
	사운드 환타지	닌텐도	6,800엔
	PGA TOUR '95	EA빅터	9,800엔
	로미홍망사	마이크로네트	미 정
	톨킨의 반지이야기	로직	미 정
	마사카리전기.RPG편	통킨하우스	미 정
★	드래곤퀘스트 VI	에닉스	미 정
★	택틱스 오거	퀘스트	미 정
★	루인 암	반다이	미 정
	레나스 -봉인의 사도	아스믹	미 정
	배틀 로보트열전	반프레스토	미 정
	브레드 셰드	킹레코드	미 정
	돔	타이토	미 정
★	에메랄드 드래곤	미디어웍스	미 정
	베르느 월드	반프레스토	미 정
	지오 카타스트로피 제 9장	휴먼	미 정

미니 컴보이

발매일	게임명	회사명	가 격
	4월 발매소프트		
4/14	SD비룡의 권 외전	컬처브레인	4,700엔
4/21	J리그 LIVE '95	EA빅터	5,980엔
4/28	치키치키천국	J 윙	3,900엔
4/28	마법진 구루구루	타카라	3,980엔
	5월 발매소프트		
5/26	마루코양	타카라	3,980엔
5/하순	마법전사 레이어스	토미	3,900엔
	발매 미정 소프트		
	스타게이트	어클레임저팬	3,900엔
	쥴	인포컴	3,900엔
	메트로패닉	일본물산	미 정
	철도왕	데이비소프트	미 정
	제 2차 슈퍼로보트대전 G	반프레스토	미 정
	공상과학세계 걸리버보이	반다이	미 정

MD 슈퍼 알라딘보이

발매일	게임명	회사명	가 격
	5월 발매소프트		
5/예정	스타게이트	어클레임저팬	7,800엔
5/예정	트루 라이즈	어클레임저팬	7,800엔
5/예정	워 록	어클레임저팬	미 정
	발매일 미정 소프트		
	에일리언 3	빅동해	미 정
	멀티 플레이베이스볼	세가	미 정
	뽀빠이-더 세일러맨	테크노스저팬	미 정
	CD-알라딘보이		
	사무라이스피리츠	빅터	미 정
	그랜드 제로 텍사스	세가	미 정
	쉐도우 런	세가	미 정

PC 엔진

발매일	게임명	회사명	가 격
	4월 발매소프트		
4/ 7	포메이션 사커 '95	휴먼	9,800엔
	5월 발매소프트		
5/예정	레니브라스타	NEC애비뉴	7,800엔
	발매일 미정 소프트		
	TV 쇼	라이트스터프	7,800엔
	안젤라스2 홀리나이트	아스믹	미 정
	스페이스 환타지존	NEC애비뉴	4,800엔
	공상과학세계 걸리버	허드슨	미 정

네오지오

발매일	게임명	회사명	가 격
	4월 발매소프트		
4/ 7	득점왕 3	S.N.K	미 정
4/13	월드히어로즈 2	A.D.K	5,800엔
4/21	로보아미	S.N.K	5,800엔
4/21	사이버리프	S.N.K	5,800엔
4/하순	더블드래곤	테크노스저팬	미 정
	5월 발매소프트		
5/ 2	크로스 스워드	A.D.K	4,800엔
5/21	라이딩 히어로	S.N.K	4,800엔
5/예정	풍운묵시록	S.N.K	8,800엔
	발매일 미정 소프트		
	킹 오브 더 몬스터즈	S.N.K	5,800엔
	사무라이 스피리츠RPG	S.N.K	미 정

즐거운 챔프가족

나는 X세대를 지나 쉰세대로 가고 있는 인간 클리너. (청부업자) 실수없음. 어떤 일이든 100% 완수한다.

그의 이름은 '시티헌터 살벌야옹(자칭: 레옹)' 그의 취미는 섬세한 손으로 털 고르기.
나비야 이리온 털고르자
싫어!

그는 돈이 없을 때는 수단과 방법을 가리지 않고 돈을 구하는 냉혹한 인간이다.
여기가 「다팔아」 게임 샵이요? 당신이 주인이겠구만
예 그런데요
덜덜
슥

난 클리너인데 총좀 사주세요. 돈이 필요해요.
뭐야 잡상인 이잖아.

안 사면 그만이지 발로 차고 그러나! 폭력은 싫다! 정말 싫다!!
엉 엉

그런 잔인한 킬러에게도 동심은 있었다
GAME
아찌 그만좀 해요
한게임을 8시간 했더니 손이 다 저려
다닥

밤에는 소파에서 잔다.
프로는 다르다.

삐 삐
음~ 내게 호출이 왔군.

회장님 어디 계십니까?
음~ 공원에서 잠시 쉬고 있네.
음메 기죽어~ 내 호출기는 고장난걸까?

엑 또야? 이번엔 안속아
아이구 사람살려 난 진동이야~
삐 삐

히히 내것이군. 007번이라 일이 생겼군
007

XYZ 게시판
강아지 찾음
클리너 구함
챔프 5월호
꽈악

챔프를 파괴 하시오
☆ 완료후 후사 하겠음
(선물 팩 한개)
← FC용 팩
뒷면을 보면

으흠! 구미가 당기는데 경쟁사를 파괴해 달라 이거군.

이정도는 간단하지! 챔프여 가거라!
펑
끼악~
TNT

챔프는 살아 있다!

임무를 완수했으니
입금 시키셔!
이봐!
왜 챔프 권투
도장을
폭파시킨거야!
거기가
아니란 말야.

콰
으악
이번엔
틀림없겠지.

이번엔 확실해
입금을 하슈!
이봐
어제 부순 곳은
챔프 보안경
회사란 말야!

멍청이. 챔프도 몰라
그 유명한
챔프를 말야
아이에게 물어봐도
다 아는 챔프인데…
이번엔 잘좀해봐.

야! 꼬마야
내가 챔프를
폭파시키려고 하는데
챔프가 어디있냐?
오… 오른쪽
길에 큰
건물이예요

여기군
각오해라
챔프

이걸
일이라고 했어
세계화 시대에
…
죄송
합니다

오늘 야근이다!
모두들 힘내.

자!
힘내.
역시
송팀장님이
최고야!
콰

감사합니다
송백정님 근데
이게 뭡니까?
응!
양잿물
쾅
챔프여
안녕.
T.N.T

이번엔
확인해 보자.
당신 어느 회사
소속이야.
여기는
못나가는
나이롱게임
잡지사다.

못참아
어디 있는
거야 챔프!
날 약올려
이렇게 되면
육탄전이다.

챔프 나와!
상대해 주겠다.
콰
ㅇ

챔프 불 축가!
오늘 부터 10일간
게임챔프
나!
청부업자
안할래.
쿵
END

무적의 카피머신 UFO의 비밀을 파헤친다!

전국에 계신 매니어 여러분에게 알립니다! 봄이 한창인 지금 모두들 입춘대길 하신지…

1월호부터 시작된 매니어 휴게실도 어느덧 5회째를 맞이 했군. 후우~ 그동안 여러분의 격려와 알고 싶어하는 궁금증을 해결하기 위해서 동분서주 했는데 달이 지나도 변함없는 것이 있더군요. 그건 바로 UFO에 대한 질문과 추가적 설명이었는데 2월호를 마지막으로 UFO에 대해서 다루지 않겠다고 했기 때문에 다루지 않으려 했는데… 인기도를 무시할 순 없더군요. 어찌됐든 다시금 시작하게 된 UFO. 남아 일언 중천금을 지키지 못한 대가로 고이 가지고 있던 옥소라군의 게임헌터 비밀 코드도 공개하도록 하겠습니다. 그럼 아무쪼록 용서를…

구조와 원리

UFO와 슈퍼컴보이. 이 두개의 하드웨어는 붙어 있지만 프로그램상으로는 서로 독립적인 존재이다

93년초에 국내에 상륙하여 초기에는 일부 심각한(?) 매니어들만의 전유물이었던 UFO. 그 기종은 초창기의 PRO-3를 시작으로 하여 지금에 와서는 손으로 꼽을 수 없을 정도이다. 일본의 게임 메이커들도 UFO의 프로그램 카피를 방지하기 위하여 여러가지 방법을 강구하게 되었는데 그에 따라서 대만의 카피 기기들도 상당히 많은 버전 업판이 등장하게 되었다. 그런데 흔히들 버전 업이 될 때마다 전혀 판이한 방식의 기기가 탄생되는 것으로 알고 있는데 그것은 전혀 그렇지 않다. 이제까지 등장한 모든 UFO기기들은 초기의 PRO-3를 기본으로 하고 있는 것이다. 이번호에서는 그러한 UFO의 기본 원리와 시스템에 대해서 알아보기로 하겠다.

그러면 이들 백업기기(UFO)들의 내부구조는 과연 어떠한 형태로 되어 있는 것일까? 우선 각각의 백업 기기들은 기본적으로 RAM, ROM, FDC(플로피 디스크 콘트롤러), 제어 로직(UFO의 경우에는 GAL이라고 써 있다)이 장비되어 있다. 즉 키보드만 없다 뿐이지 거의 퍼스컴과 같다고 볼 수 있는 것이다.

그리고 슈퍼컴보이 본체의 경우 슬롯에 카트리지를 꽂지 않으면 화면에 아무것도 나타나지 않는다. 그 이유는 슈퍼컴보이를 동작시키기 위한 프로그램이 자체 내장되어 있지 않기 때문인데 백업기인 UFO의 경우 본체를 가동시키기 위한 프로그램이 내부기판상의 ROM에 입력되었다.

따라서 UFO는 슈퍼컴보이의 전원을 켜야만 사용할 수 있지만 두개의 하드웨어는 완전히 독립된 존재로 작동하고 있는 것이다. 그것을 ROM에 입력되어 있는 프로그램에 의해서 하나로 연결시켜서 사용하고 있다.

데이터 백업의 순서

통상적으로 백업기에서는 슬롯에 직접 카트리지가 접속되어 그 ROM에서 프로그램이 실행된다. 우선 본체의 프로그램이 가동되고 확장된 부분의 제어를 실행한다. 확장부분의 제어는 GAL에 의해서 조작되고 확장된 ROM/RAM의 어드레스 코드와 설정된 슬롯의 교환용 베이스로 사용되게 된다.

게임의 동작에 관해서는 플로피 디스크에서 백업기내부의 RAM에 프로그램이 로드되어 실행된다.

UFO를 쉽게 설명하자면 제어로직의 GAL IC를 제외하고는 거의 대부분의 IC가 일반인들도 쉽게 구입할 수 있는 것이고 플로피 디스크 드라이브도 IBM PC호환기용의 것이기 때문에 이것 역시 입수가 간단하다.

데이터 백업의 순서

메모리를 읽어내는 원리

과연 어떠한 원리로 인해서 UFO는 카트리지 게임을 플로피 디스크로 만들 수 있는 것일까? 여기서는 그 원리에 대해서 알아보도록 하자.

최근에 UFO들을 자세히 살펴보면 겉에 24M이나 32M이라고 붙어 있는 것들을 자주 볼 수 있을 것이다. 이것은 한마디로 '이 UFO는 몇 메가까지 카피가 가능 합니다' 라는

가마스의 경우에는 어드레스의 데이터 화면을 카피와 로드시에 확인할 수 있다

이야기인데 여기서의 M(메가)은 흔히 사용되는 컴퓨터의 M과는 다르다. 즉 100메가를 기준으로 놓고볼 때 1M은 보조단위로 1,000,000을 의미하고 있다. 이것은 프로그램 데이터의 용량을 표시하고 비트로 계산하자면 8비트로 1바이트가 된다. 때문에 100M를 8로 나누면 대체로 12.5M 정도가 된다.

IBM PC에서 사용되는 대다수의 플로피 디스켓은 1.2M바이트(2HD)이기 때문에 장수로 환산하면 10분정도가 된다. 이것은 꽤 대용량이라는 것을 알 수 있을 것이다(24M비트는 3M바이트).

그럼 기억용량에 대해서는 대강 알아보았으니 읽어들이는 방법에 대해서 생각해 보자. 메모리에는 어드레스선과 데이터선이 있다. 용량은 어드레스선의 본선과 데이터선의 연산으로 결정되게 된다. 말하자면 어드레스선이 24이며 데이터선이 8개 있는 경우에는

$*(2^{24})8 = 134,217,728$비트

가 된다. 바이트로 계산하는 경우는 8로 나뉘어지기 때문에 16,777,216(16MB)이 된다.

또한 어드레스, 데이터선을 포함하여 베이스라고 부른다. 실제로 카트리지에는 ROM이 들어있고 UFO에는 이 ROM을 읽어내기 위해서 어드레스 베이스를 설정하고 있다(전압의 고저- H/L을 확인). 다음으로 읽어내는 신호를 액티브라고 하는데, 이것이 데이터 베이스에서는 전압의 높, 낮음으로 나타나게 된다. 그러면 ROM 내부의 데이터가 읽혀지게 되는데 그것은 다음과 같다.

우선 어드레스 베이스를 전부 GND에 접속하게 된다. 그 다음에 OE를 +5V에 접속시킨 후 GND에 접속(여기서 읽어들이게 되며 이것을 액티브라고 한다)한다. 거기에 데이터 베이스의 전압을 순차적으로 읽어 들이게 된다.

이 모든 것을 간단하게 설명하자면 BASIC의 프로그램 등으로 설명할 수 있으며 행번호를 설정하는 것이 어드레스 설정, 행번호 뒤의 문자가 데이터, 리턴이 읽어내는 신호라고 생각하면 감이 잡힐 것이다.

백업기기 UFO의 미래는?

현재 가장 많이 보급되었고 잘 알려진 2종류의 UFO 가마스와 패왕. 최근에도 백업기들에 대한 제작사들의 대응책은 계속되고 있다. 그 때문에 백업기기의 소프트 버전도 계속 올라가고 있는데, 이점을 생각해 보면 후에는 플로피 디스크 베이스의 파일러가 보급되어 가동시에 플로피 디스크를 세트하여 프로텍션에 대응할 날이 의외로 가까워질지도 모르겠다.

또한 최근에 3DO를 포함하여 여러종류의 차세대 게임기들이 보급되고 있기 때문에 이것들에게도 카피의 손길이 뻗칠지 모르겠다(물론 UFO로는 불가능). 앞으로도 계속해서 슈퍼컴보이가 존재하는 한 백업기기는 여러가지 유형으로 등장할 것이다. 현재까지 등장한 UFO기 기중 대표적인 것을 꼽자면 패왕 버전과 가마스 버전이 있는데 양쪽은 가동 프로그램의 차이 때문에 사용방법에 차이가 있다. 단, 가마스는 일반 MS-DOS 체계를 사용하고 있어서 부팅디스크를 사용하면 사용자 임의대로 약간씩 사용방법이 변경되며 패왕은 그렇지 않다는 것이다. 특히 32M의 용량을 가진 가마스라 하여도 최근에 발매된 「크로노 트리거」를 카피하려면 다른 소프트의 카피와는 달리 좀 복잡한 면이 있다. 이와 같이 서로 다른 두 갈래의 길로 나아가고 있는 UFO는 최후에 가서 하나의 혁신적인 백업기기로 통합이 될 것같다.

화이널 환타지VI 게임헌터 코드 공개

	티나	세리스	에드가	마슈	카이엔	리름	모그	가우	우마로	쉐도우	스트라고스	고고	록크	셋쳐
레벨	1608	16E6	169C	16C1	1652	1730	177A	179F	17E9	1677	170B	17C4	162D	1755
H P	160C	16EA	16A0	16C5	1656	1734	177E	17A3	17ED	167B	170F	17C8	1631	1759
M P	1610	16EE	16A4	16C9	165A	1738	1782	17A7	17F1	167E	1713	17CC	1635	175D
힘	161A	16F8	16AE	16D3	1664	1742	178C	17B1	17FB	1689	171D	17D7	1640	1767
스피드	161B	16F9	16AF	16D4	1665	1743	178D	17B2	17FC	168A	171E	17D7	1640	1768
대항력	161C	16FA	16B0	16D5	1666	1744	178E	17B3	17FD	168B	171F	17D8	1641	1769
마력	161D	16F8	16B1	16D6	1667	1745	178F	17B4	17EF	168C	1720	17D9	1642	176A
	160A	16E8	169E	16C3	1654	1732	177C	17A1	17E8	1679	170D	17C6	162F	1757
무적	1610	16EC	16A2	16C7	1658	1736	1780	17A5	17EF	167C	1711	17CA	1633	175B

* 코드네임을 보내 주신 경북 경주시 용강동 1283번지 주공 APT 101-816의 옥소라군에게 정성에 보답하는 챔프점수 1,000점을 드립니다

나도시나리오작가

챔프명인열전

현재 네오액션팀에서 채택된 종합장르를 바탕으로 게임내에 포함되어 있는 여러 게임들 중 우선 「청기백기」 게임 제작에 들어갔다. 지난번 소개한 여러 스포츠 종목 보다 우선적으로 제작하는 것으로 이 게임이 끝나면 바로 스포츠 종목으로 들어갈 예정이다.

청기백기 게임 제작돌입

청기백기

「캡틴 플래그」 등의 기존 청기백기 게임과 유사한 이 게임은 10개의 스테이지를 돌면서 각 스테이지의 할당 포인트에 도달하면 클리어가 된다. 기본적으로 2번의 컨티뉴 찬스가 있으며 일정 점수에 다다르면 컨티뉴 찬스가 한개 추가된다.

청기와 백기를 1P혼자서 콘트롤하게 된다.

1P는 청기 2P는 백기를 이용하게 된다.

2인 플레이 도중 한 플레이어가 게임 오버될 경우는 1인용 모드로 전환된다.

사용키 **청기 : ↑, ↑**
백기 : T, V
(제작 상황에 따라 변경가능)

스테이지

8개의 스테이지를 진행하면서 스테이지를 클리어할 때마다 키를 누르는 속도가 빨라져야 한다. 그리고 스테이지마다 등장하는 인물이 요구하는

- 청기올려, 청기내려, 청기올리지마, 청기내리지마, 백기올려, 백기.. -

대로 정확히 맞춰야 하며 틀릴 경우는 포인트 감점은 없으나 틀리는 경우가 많을 경우는 클리어가 불가능해진다.

또한 키를 누르는 속도에 따라 포인트의 증가 수치가 차이가 난다.

명인열전의 주인공 캐릭터인 '정부미, 송백정, 김종팔'에 따라 스테이지와 스토리 전개가 차이가 난다. 또 각 주인공을 선택하는 것에 따라 만나는 인물과 만나지 않는 인물의 차이점이 있다. 물론 스토리 모드에서는 스테이지마다 난이도도 재조정된다.

명인열전 진행 상황

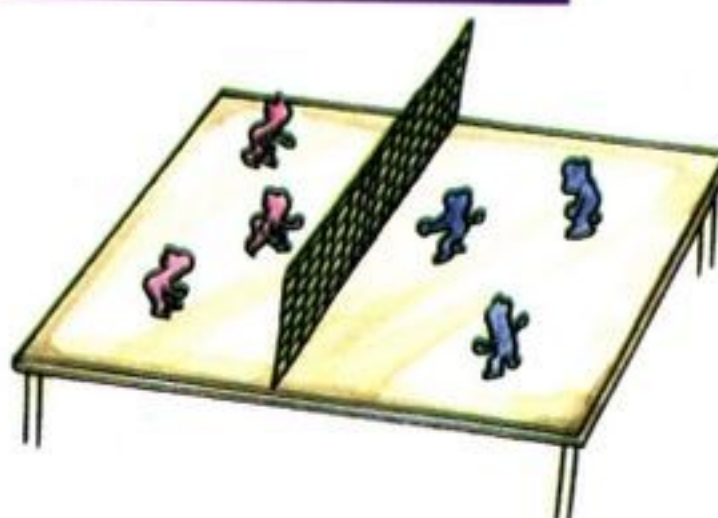
현재 제작중인 청기백기 게임은 작업이 늦어지는 기간 동안에 채택된 종합 장르로 앞으로 장르의 변경 없이 제작 완료될 예정이다. 한 게임에 여러 게임들이 들어 있는 형태로 2인 동시 플레이가 가능하며 이에 따른 토너먼트 경기도 가능하다.

현재는 우선적으로 청기백기의 제작에 들어갔으며 토너먼트 모드, 스토리 모드, 싱글 게임 플레이 모드로 나뉘어 있으며 주인공인 정부미, 송백정, 김종팔에 따라 능력치가 다르다.

■ 현재 제작중인 청기백기 게임에서 새로운 시스템이나 청기백기 외의 명인열전에 관련된 다른 게임에 대한 의견을 모으고 있습니다. 독자여러분이 보내주시는 내용을 반영할 예정입니다.

독자 아이디어 코너

◐ 임준우 / [illegible]

족구

보통 형태는 피구처럼 하는데 한팀에 3명씩, 손이 6개가 아닌 이상 3명 모두 조종하기는 힘들 것이다. 그래서 이런 식으로

각팀 에이스 한명만 조종하게 하는 법도 있고 3명 모두 조종할 수 있도록 할 수 있는데 가능한 한 공에서 가장 가까운 곳에 있는 사람을 조종하도록 한다.

공격방법

경기에서 가장 중요한 것으로 일단 공격은 토스와 스파이크로 나누어 설명한다.

공격 찬스에서 2번째로 하는게 토스인데 토스의 여러가지 방법에 대해 설명하면.

토스는 대부분 센터에게 해주는 것이지만 배구처럼 후위 공격도 가능하게 후위 토스도 넣었으면 한다.

토스 단계에서 방향키 + 공격 버튼을 눌러 속공이 되게 하면 더욱 재미있어 질지도.

태권도

◐ 게임맨 / 주소를 쓰지 않고 그냥 '게임맨'이라 적어 보내주셨습니다.

1. 사람마다 2~3 개 정도의 기술을 쓴다.
2. 장풍이나 날라다니는 것보다는 태권도의 기술에 관계된 것을 쓴다.
3. 3 ON 3의 게임을 한다.
4. 지금까지 1.2위 팀중 이긴 팀이 3.4.5.6위의 토너먼트 승자와 겨루게 된다.
5. 배경을 모두 다르게 하며 가끔식 구경꾼들이 체력보강 아이템과 깡통을 던진다.
6. 이긴 팀은 주최자와의 한판 승부를 벌이는데 주최자는 김갑환의 필살기를 쓴다.

달리기

1.장애물을 늘린다

허들: 점프로 넘는다. HP가 약간의 피해를 입어 3초간 지연된다.

돌: 걸리면 넘어진다. HP 등의 피해는 없고 2초간 지연된다.

트럭. 버스 등의 4륜 이상의 자동차: 치이면 상당한 HP가 감소되며 5초 동안 정신을 잃는다.

관중: 가끔씩 뛰쳐나오거나 깡통을 던진다. 닿거나 맞으면 2초간 지연.

2. 여러가지 아이템

체력 아이템: 가끔씩 떡볶기, 김밥 등이 땅에 떨어져 있다.

공격 아이템: 야구 방망이, 축구공, 돌멩이 등을 주워서 공격하면 엄청난 피해를 입힐 수 있다.

3. 릴레이 형식의 경기가 진행된다. 바톤을 들고 달리는데 바톤 뺏기 기술을 만들어 뺏으면 멀리 덜진 수 있다.

4. 스타트시 먼저 출발하면 경고를 당하고 경고 3번이면 퇴장당한다.

캐릭터 디자인 아이디어

챔프 명인열전

◐ 심인섭 /

*이상과 같이 선정된 3분에게는 챔프점수 1000점씩을 드립니다.

아이디어를 기다립니다!

응모방법: 이번호에 게재된 기획안을 기초로 스테이지를 구상하여 보내주십시요. 보내주신 아이디어중 채택된 분은 5월호 게재와 더불어 챔프점수 1000점을 드립니다.

보내실곳: 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 「나도 시나리오 작가」 담당자 앞

마감: 1995년 3월 20일

네오지오 필살기 코너

더블 드래곤

테크노스저팬 / 대전액션 / 네오지오 / 발매중

드디어 네오지오용으로 발매된 『더블드래곤』.
이 게임은 상하 좌우로 활동 공간이 넓지만
캐릭터의 움직임이 부드럽고 빠른 기술이 많기 때문에
화끈한 액션을 즐길 수 있다.
화려한 필살기와 초필살기가 작열하는 이 게임에 등장하는
캐릭터들의 격투 스타일과 필살기를 공개한다!!

빌리(BILLY)

악을 절대 용서하지 않는
정의감 넘치는 청년

◀ 필살기 커멘드 표 ▶

- 쌍용아 : ↓↘→ + 버튼
- 열공파 : →↓↘ + 버튼
- 용미선 : ↓↙← + 버튼
- 폐룡격파 : ↓↘→ + 버튼 2개 동시에 누른다
- 쌍용전생 : 버튼 4개동시에 누른다

이것이 변신중인 빌리. 지미도 그렇지만 변신중이 아니면 날으는 무기를 사용할 수 없다

「쌍용전생」은 변신을 뜻한다. 변신 중에는 거의 무적이라고 할 수 있다

폐룡격파. 기술이 빠르고 연속기가 가능하다

지미(JIMMY)

빌리의 형이지만 거의 같은 능력을 가진 캐릭터

◀ 필살기 커멘드 표 ▶

- 쌍 용 아 : ↓↘→ + 버튼
- 열 공 파 : →↓↘ + 버튼
- 용 미 선 : ↓↙← + 버튼
- 민 공 파 : →↓↘ + 버튼 2개 동시에 누른다
- 쌍용전생 : 버튼을 4개 동시에 누른다

통상적인 쌍룡아. 몸을 쓰는 기술이 있고 날으는 무기는 없다. 이것이 포인트이다

열공파는 강력한 무적 대공기. 기술도 빠르고 연속기나 대공기 어느쪽에도 쓸 수 있다

용미선은 용권각에 파워 업시킨 것. 연속기로 쓸 수 있고 상대에게 큰 타격을 준다

마리안(MARIAN)

귀여워 보이지만 실은 갱단의 리더

◀ 필살기 커멘드 표 ▶

- 액셀 브레이커 : ↓ 모은 후 ↑ + 버튼
- 문 드라이브 : ← 모은 후 → + 버튼
- 액셀 블라스터 : ↓ 모은 후 ↑ + 버튼 2개 동시에 누른다
- 문 드라이브 S : ← 모은 후 → + 버튼 2개 동시에 누른다

액셀 블라스터는 대공기를 많이 쓰지만, 연속기를 많이 쓰는 쪽이 이런 경우에는 유리할 것같다

우선 마리안은 발로 차는 기술이 주특기이다. 보통 기술이나 필살기에도 거의 발 기술이 많다

아보보(ABOBO)

괴력을 무기로 싸우는 파워 화이터

◀ 필살기 커멘드 표 ▶

- 해머 펀치 : →↓↘ + 버튼
- 자이언트 스윙 : 상대에게 다가간 후 →↓↘↙← + 버튼
- 하이퍼 봄 : 상대에게 다가선 후 ↓↘→ + 버튼
- 그랜드 스매쉬 : →↘↓ + 버튼 2개 동시에 누른다
- 플레슈어 봄 : 상대에게 다가선 후 →↘↓↙← + 버튼 2개 동시에 누른다

강력한 파괴력의 자이언트 스윙. 결정타가 되지는 않지만 상당히 강력하다

해머 펀치는 생각보다 사용하기 쉽다. 물론 연속기도 될 수 있다

그랜드 스매쉬는 정말로 화려하고 볼만한 기술이다. 파괴력 또한 대단하다

부르노프(BURNOV)

무적을 자랑하는 「육탄 공격」!

◀ 필살기 커멘드 표 ▶

- 니트로 슬라임 : ↓↘→ + 버튼
- 캐 넌 볼 : ← 모은 후 → + 버튼
- 니트로 스프레쉬 : ↓↘→ + 버튼 2개 동시에 누른다
- 헤비 크래쉬 : ← 모은 후 → + 버튼 2개 동시에 누른다

니트로슬라임, 니트로스크래쉬 중 양쪽 모두 포물선 궤도를 그리는 날으는 무기

원거리의 D공격을 가하면 다른 캐릭터가 아무리 웅크리면서 막아도 막지 못하는 강력한 기술이다

화려한 헤비 크래쉬를 방어하면 절호의 반격 찬스가 된다

에디(EDDIE)

킥복싱이 주무기인 화이터

◀ 필살기 커멘드 표 ▶

- 레그 스래쉬 : ← 모은 후 → + 버튼
- 스카이 레그 스래쉬 : ↓ 모은 후 ↑ + 버튼
- 데인저러스 컴비네이션 : →↓↘ + 버튼
- 볼캐넌 어퍼 : ↓ 모은 후 ↑ + 버튼 2개 동시에 누른다
- D.H.D : →↓↘ + 버튼 2개 동시에 누른다

이것이 보통기술이지만 다리후리기, 대공기술 어느것으로도 사용할 수 있는 기술이다

데인저러스 헤븐즈 도어(D.H.D)는 대공에도 사용할 수 있지만 역시 연속기로 사용하는 편이 좋다

볼캐넌 어퍼는 그 명성에 어울리는 화려한 기술. 조금 적중률은 떨어지지만…

아몬(AMON)

수수께끼로 가득찬 용아인술의 전승자

◀ 필살기 커멘드 표 ▶

- 응 조 권 : 점프 중에 ←↘↓+ 버튼
- 열화폭염벽 : ↑ 모은 후 ↓ + 버튼
- 자 봉 권 : ← 모은 후 → + 버튼
- 뇌 광 진 : ↓ 모은 후 ↑ + 버튼 2개 동시에 누른다

이것이 소문난 「자봉권」. 이렇게 빠른 반응을 과연 인간이 보일 수 있을까

「열화폭염벽」을 사용하지 않아도 대공기에 곤란한 것은 거의 없겠지

우와아 정말 대단한 기술이다. 느낌이 팍팍 !!

청푸(CHENG FU)

상대의 의표를 찌르는 유연한 몸동작

◀ 필살기 커멘드 표 ▶

- 황용각 : →↓↘+ 버튼
- 취호열타 : ↓↘→+ 버튼
- 비약각 : ↓↙←+ 버튼
- 취호유승 : ↓↘→+ 버튼 2개 동시에 누른다
- 취호난무 : →↓↘+ 버튼 2개 동시에 누른다

멋진 점프 킥 공격!!

몸을 날려 공중에서 한바퀴 돈 후 상대방을 가격하는 비약각

차지기술은 어느쪽이나 잔상을 남기면서 빠른 속력으로 상대방을 가격한다. 상당히 무서운 기술이다

둘톤(DULTON)

이태리 출신의 활발한 성격의 화이터

◀ 필살기 커멘드 표 ▶

- 남성 기합탄 : ↓↘→+ 버튼
- 남성 프라이드 : 버튼 연타
- 남성 정열탄 : ↓↘→+ 버튼 2개 동시에 누른다
- 남성 버닝화이너 : 2개 버튼 연타

남성 프라이드라는 기술이 무엇인지는 확실하지는 않지만 왠지 남성의 자존심이 느껴진다. 연속기로 사용하자

이것이 버닝공격. 박력있는 공격이다. 역시 연속기다

무조건 정열적인 둘톤은 예상대로 나르는 무기를 가장 자랑으로 여긴다

레베카(REBECCA)

네덜란드에서 온 여성 화이터

◀ 필살기 커멘드 표 ▶

- 비접참 : →↓↘+ 버튼
- 홍인권 : ↓↘→+ 버튼
- 공중 홍인권 : 점프 중에 ↓↙←+ 버튼
- 옥의 비접무 : →↓↘+ 버튼 2개 동시에 누른다
- 호접열풍살 : ↓↘→+ 버튼 2개 동시에 누른다

원거리 D공격은 급한 경우 쓸 수 있지만 웅크리면서 방어할 수 없다

비접참을 맞으면 뒤로 나가 떨어지기 때문에 반격하기 힘들다. 무적의 초대공 기술

상당히 강력한 캐릭터이지만 억지로 스피드를 내면 전투력이 감소된다

아케이드 집중공략

다크스토커즈2

-Darkstalkers' Revenge-

아케이드 / 캡콤 / 플레이중

화려한 그래픽, 부드러운 애니메이션으로 한편의 애니메이션을 연상시키는 「다크스토커즈」의 제 2탄이 드디어 탄생했다. 전작에 비해 캐릭터마다 추가된 필살기와 새로운 캐릭터의 추가 등 완벽성을 가지고 유저앞에 나타났다. 특히, 다크스토커즈 독특한 맛을 잃지 않으면서 그래픽의 강화 오프닝의 변경 등 참신한 맛을 느낄 수 있는 명작으로 손꼽힌다.

기본 조작 및 변경점

일단 레버는 8방향 레버이며 버튼은 6버튼을 채용하고 있다. 앞으로 2번 빠르게 레버를 넣어주면 대쉬가 되고 뒤로 넣어주면 후진 한다.

①오토가드 시스템

이번 게임도 엑스맨 처럼 오토가드 시스템을 탑재하고 있다. 10회의 방어실수를 자동으로 방어해주는데, 다만 딜레이에 의한 충격은 방어하지 못한다.

②체인 컴보!

6가지 버튼의 조합으로 많은 컴보를 낼 수 있는 시스템이다. 이를테면 약펀치->중펀치->강펀치 등등…

③스페셜 게이지의 변화!

스페셜 게이지는 계속 축적되며 게이지를 2번 축적하면 연속으로 2회의 필살기를 구사할 수 있게 된다. 또한 얍삽이를 구사하기가 어려워졌다! 넘어졌을 때 레버의 조작으로 일어날 때 방향을 정할 수 있기 때문이다. 구석에 몰려서 넘어졌을 때 상대방쪽으로 레버를 조작하면 상대방쪽으로 굴러간 뒤 일어나게 되므로 구석에서 죽음을 당하는 불상사는 이제 없을 것이다.

그리고 쓰러진 상대를 가격할 수도 있게 되었다! 엑스맨처럼 무작정 때리는 것이 아니라 버철화이터 처럼 '↑+킥' 커멘드로 넘어진 상대를 가격할 수 있게 되었다.

캐릭터별 공략

캐릭터는 전작의 10인과 보스 캐릭터 2인, 그리고 신 캐릭터 레이레이와 도노반의 14인으로 구성되어 있다.

도노반

도노반은 다크스토커즈에 나오는 유일한 인간이라고나 할까…. 그가 들고 있는 검은 '엘리멘탈 소드'로 정령들을 조종할 수 있는 힘을 지니고 있다.

이프리트 소드
→↓↘+P
라이트닝 소드
←↓↙+P
킬 슈레드
P+K
브리자드 소드
←↙↓↘→+P

필살기

프레스 오브 데스
←↙↓↘→3K

거대한 타이탄이 상대를 짓밟는다

레이레이

레이레이는 중국의 강시로 귀여운 듯이 보이지만 얼굴색이 푸른게 웬지 섬찟한 느낌을 준다.

파향무
↓↙← P

상대의 암기를 튕긴다

선풍무
→↓↘P

그네를 타 듯이 공격한다

암기투
↓↘→P

암기를 던지는데 암기에 따라 그로키 상태가 되는 것도 있으니 적절히 사용하자

필살기

지영도
←↙↓↘→3K

땅에서 거대한 칼이 솟아 오른다

디미트리

전작에 이은 어둠의 귀공자. 어쩐지 전작보다 잔악해진 느낌을 준다.

필살기

데몬 블래스터
←↙↓↘→↓↘→K3

몸에서 박쥐 무리를 내보내 상대를 공격한다

미드나잇 프레셔
←↙↓↘→↘↓↙→K3

전작에도 있던 필살기로 방어가 불가능하다는 것이 강점

비사몬

저주받은 사무라이 비사몬.이번에 그는 새로운 필살기인 연속베기를 가지고 등장했는데…

귀추가 주목되는 캐릭터.

필살기

귀수잡기
→↘↓↙←P3

이번에도 그의 큰 손은 상대를 쥐어짠다

연속베기
←↙↓↘→K3

비사몬이 분신을 해서 상대를 연속적으로 벤다

쟈벨

이 해괴한 메탈리스트는 스포츠에도 관심이 있었나보다. 새로운 필살기 '헬덩크'가 그것을 입증시키고 있는데… 이것으로 그도 좀더 강해질수 있을까?

필살기

데스 블테이지
↓↙←K3→K3

엄청난 전류로 무장하고 상대에게 돌격

이빌 스크린
→←P3

상대를 끌어당겨서 갈겨버린다

헬 덩크 ←↙↓↘→ ←↙↓↘→ P3

나는야 마이클 조던! 아냐 샤킬오닐로 할까…?

올바스

바다의 왕자 올바스. 그는 더욱 핸섬해진 듯하다.

이번에도 그의 멋지고 화려한 공격은 다크 스토커즈 팬들의 마음을 사로 잡을듯!

필살기

씨 레이지
↙↓↘→ P 3

거대한 해일로 상대를 쓸어버리는 화려한 기술

아쿠아 스프레드
→↘↓↙← P 3

전작에도 있었던 친숙한 필살기

빅 톨

엄청난 괴력의 소유자인 그의 힘은 이번에도 전혀 약화되지 않은 듯하다.

통상기만으로도 무서운 괴력을 내는 그의 힘은 어디까지가 한계인가?

필살기

선더 브레이크
↓ 모으고 ↑ P 3

역시 전작에 있었던 필살기

그레이트 겔덴하임
←↙↓↘→ K 3

프랑켄 박사가 잠시 나타나서 빅톨의 힘을 증가시킨다

가론

그의 얼굴이 드디어 공개되었다. 승리 포즈를 통해 그의 얼굴을 볼 수 있게 되었는데 예상밖으로 엄청난 미남었다고 하는데…

필살기

미라쥬 바디
←↙↓↘→ K 3

3개의 몸으로 분신하여 상대를 공격한다. 물론 위력도 3배

비스트 캐논
←↙↓↘→ P 3

통상기로 보이지만 6번까지 방향을 바꿀 수 있다

드래곤 캐논 →↘↓↙← P 3

엄청난 불길이 상대를 덮치는 화려한 기술

펠리시아

너무도 귀여운 그녀.

뱀파이어 헌터로서 확실하게 파워 업하긴 했지만, 그것으로 그녀의 꿈인 멋진 뮤지컬 스타는 될 수 없을 듯…

필살기

댄싱 프래쉬
←↙↓↘→ P 3

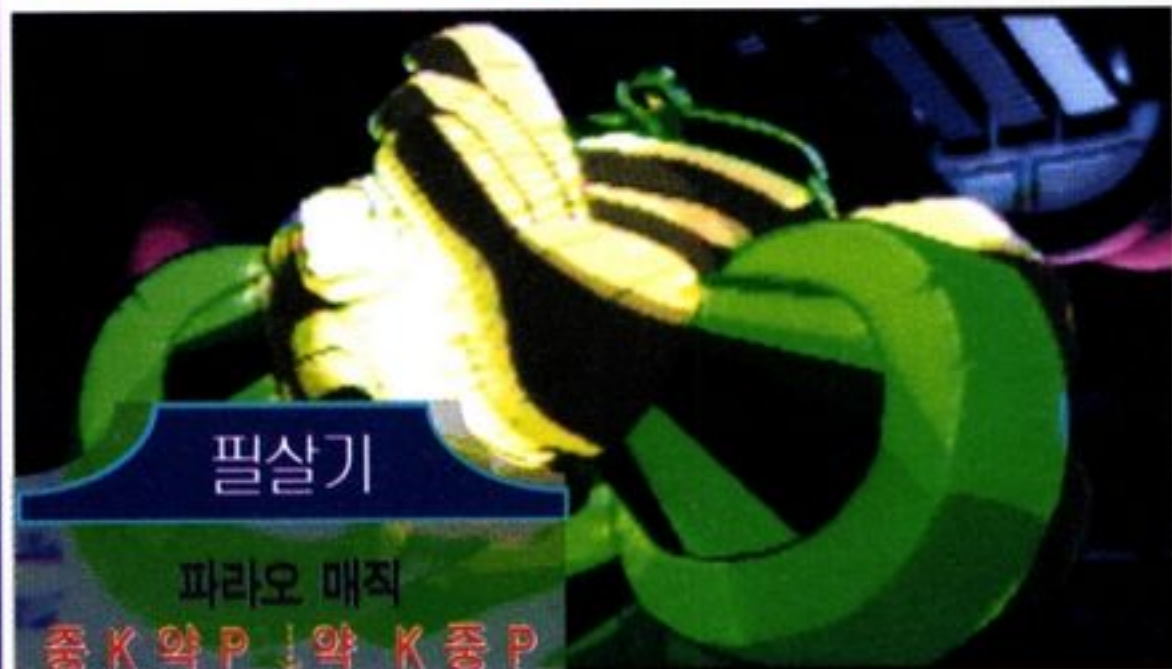
용호난무의 영향을 다분히 받은듯 한 기술

플리즈 헬프미
←↙↓↘→ K 3

제목처럼 친구들이 도와준다. 펠리시아의 양면성을 볼 수 있는 기술

몰리건

전작에 있던 그녀의 필살 기술. 파워는 그다지 강하지 않은듯

이번에도 역시 그녀는 밤의 여왕이 될 것인가. 그녀의 포즈는 갈수록 도발적이 되어가는데….

아나카리스

필살기중 가장 화려한 기술을 꼽으라면 바로 이 기술이 아닐까 하는데…

아나카리스가 다시 부활했다. 환상적인 장거리 공격을 자랑하는 강펀치도 변함이 없고 엄청난 스피드도 변함이 없다. 하지만 그의 침묵속에 더욱 강력함이 느껴지는데….

사스콰치

엎에서 박수를 치는 모습이 귀엽다

이제 더이상 귀여운 캐릭터라고는 할 수 없다. 귀여운건 사실이지만 그의 펀치와 킥은 더욱 강해졌기 때문이다.

포보스

전방에 엄청난 폭발을 일으킨다

킬러 로보트로서의 최고의 인기를 달리는 고대 로보트 포보스.

따로 복잡한 필살기를 구사할 필요가 없을 정도로 통상기들이 너무 뛰어나다.

파이론

빅뱅을 재현시키는 엄청난 공격. 상대는 대폭발 속에서 죽어가게 된다

화염에 둘러싸인 의문의 귀신 파이론. 그는 전작에서 보스로 출현했었다.

이번에도 그의 현란한 공격은 상대를 괴롭힐 것인지….

공략후기

이 게임의 가장 큰 장점은 캐릭터의 생김새라고 볼 수 있을 것이다. 생김생김이 모두 특이하면서도 섬세한 그래픽을 보여주고 있다. 게다가 공격법 또한 아주 특이하다.

아나카리스의 점프 강킥같은 공격은 정말 기발한 착상이라고 생각하는데. 독자들의 생각은 어떨지….

아케이드 집중공략

MACH BREAKERS

마하 브레이커즈

아케이드 / 남코 / 스포츠 / 발매중

남코에서 발매했던 초인 경기 「뉴맨 어슬리트」! 당시에는 파격적이라할 정도로 독특한 시스템으로 스포츠 게임의 새로운 장을 열었던 게임이다. 바로 그 「뉴맨 어슬리트」의 후속편으로 「마하 브레이커즈」가 등장했다.

전체적인 느낌은 전작과 비슷하지만 그래픽이 비교도 안될 정도로 화려해졌고 경기 종목도 대폭 늘어났다!

무지막지한 캐릭터가 출현했다!

전작의 캐릭터는 4인이었다. 그것도 1P, 2P, 3P, 4P에서는 고를 수 있는 캐릭터가 일정했다. 하지만 후속편에서는 캐릭터 수가 무려 7명! 게다가 여자도 2명…

마천루의 번개

조니 샌더스

국적: 미국
나이: 25세
직업: 백수

후속편의 주인공격인 인물. 미국 출신의 열혈 남아로서 아름다운 여자들만 보면 목소리가 커지는 나쁜 버릇이 있다. 그가 번개라고 불리우는 이유는 스피드가 좋아서가 아니라 번개를 정통으로 맞은 듯한 헤어 스타일 때문이다.

깜찍한 슈퍼걸

고토부키 마코토

국적 : 일본
나이 : 19세
직업 : 은행원

무지무지 앙증맞은 캐릭터. 이렇게 예쁜 소녀가 미사일을 발사하고 땅을 가른다니… 축제를 대단히 좋아하지만 노래부르는 것을 본능적으로 싫어한다. 달릴 때는 그야말로 질풍처럼 달린다!

의문의 초신선

마사라 티카 마사라

국적: 인도
나이: 194세
직업: 신선

인도의 깊은 산속에서 수행하는 신선. 체격이 작기 때문에 기합과 스피드로 승부한다. 세상 일에는 별로 관심이 없었지만 대회를 통해 무언가 이루고자 하는 바가 있어 참가했다고 한다. 그런데 뭔가를 상당히 밝힌다는 소문이…

정열의 스피드 스타

소피아 레이리

국적: 영국
나이: 24세
직업: 스튜어디스

순진하고 착한 아가씨. 게임에서 선보이는 여러가지 연출은 너무 깜찍하다. 자신보다 좋은 기록을 보인 상대에게 박수를 쳐주는 멋진 일면도 보인다. 갸냘픈 육체에서 뿜어나오는 강인한 정신력이 인상적이다.

금발의 중전차

칼 바이세만

신원 미상
마하 브레이커즈의 괴물. 무슨 일이든 힘으로 해결하려는 성격이며 주먹보다는 머리를 많이 쓴다. 조니와는 절친한 사이이지만 가끔씩 비프 쟈키(소세지의 일종) 때문에 다투곤 한다.

음속의 고깃덩이

론 루이판

국적: 중국
나이: 41세
직업: 중국집 주인

몸매에 걸맞는 직업을 가지고 있는 남자. 그러나 엄청난 스피드로 게임 속을 누빈다. "내 매력 포인트는 배에 있는 얼굴이다해"

남국의 엑스터시

마이클 후렛차

국적: 자마이카
나이: 28세
직업: 음악가

레게를 사랑하는 자마이카 음악가. 자신이 위대하다고 느끼고 있지만 주변에서는 아무도 인정해주지 않는다. 음악가로서 세계 최고를 꿈꾸는 돈키호테같은 사나이.

게임 속으로 돌입!

이것이 캐릭터 선택 화면

출발준비

첫째날 경기

맥시멈 스피드

전작에도 있었던 경기로써 빠른 버튼 연타가 승리의 관건이다.

승부가 결정나는 순간

승자의 기쁨과 패자의 눈물이 교차한다

둘째날 경기

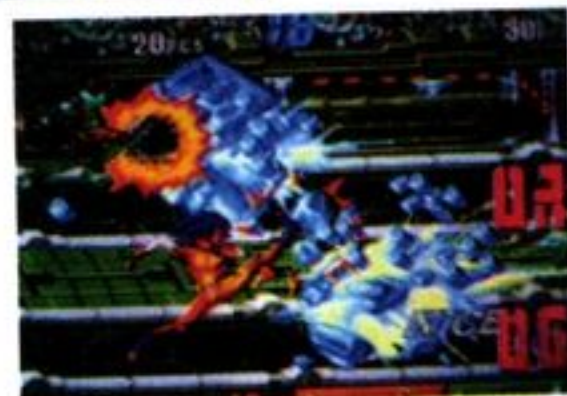
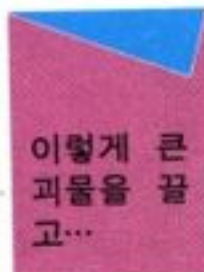
이 경기에선 덩치 큰 괴물을 몇미터나 끌고갈 수 있는지를 겨룬다.

몬스터 드럭

패하면 요 모양 요 꼴

이렇게 큰 괴물을 끌고…

아이스 크랫셔

달리면서 얼음을 부수는 경기이다. 빠른 버튼 연타력과 순간적인 반사신경을 필요로 한다.

달리면서 얼음을 부수는 경기

하이퍼 글라이더

둘째날의 마지막 경기. 스케이트 보드를 타고 고속으로 달리다가 높이 점프한 다음 각각의 독특한 글라이더를 타고 내려오면서 누가 더 긴 활강거리를 기록하는지를 겨룬다.

비스트 홀

동굴 속에서 고속으로 전진하면서 출몰하는 괴물들을 처치하는 게임. 실패하면 괴물에게 먹히고 만다.

뛰었으면 돌아라

봄스어웨이

이것도 전작에 있던 경기이다. 하지만 전작은 미사일을 들고 달려가서 던지는데 반해 후속작에서는 날아오는 미사일을 받아서 도로 던지는 형식이다. 미사일의 크기도 무지무지하게 거대해졌다.

이렇게 큰 미사일을 던지라는 놈이 누군지…

퓨처게이트

연속으로 나타나는 목표물을 맞추는 경기. 쏴서는 안될 목표도 있기 때문에 조심해야 한다.

전작에도 있던 화면이다

실패하신 분의 말로이다

슈퍼 스턴트

달리는 자동차를 점프한 다음 공중에서 고속 회전하는 경기. 몇회전을 하는가가 승리의 관건이다.

자동차를 디디고 점프!

넷째날 경기

디프 다이버

누가 더 깊이 잠수하는가를 겨루는 경기. 산소량이 정해져 있기 때문에 너무 깊이 내려갔다가는 올라오는 도중에 숨이 막히고 만다.

누가 더 깊이 잠수하나… 마라도 해녀가 심판을 보기로 했다가 출연료 문제로 계약이 깨졌다는 말이…

레빗점프

용암 사이에 놓인 발판을 딛고 점프하는 경기. 발판에 오래 정지할 수록 많이 점프할 수 있지만 너무 오래 서 있으면 용암에 빠지고 만다.

놀고 있을 시간없다! 계속 점프해라!

블록바스터

쌓여 있는 블록을 한칸씩 차내는 경기로써 빠른 연타력과 순발력을 동시에 요한다.

블록을 뭉개버려라 !

차세대 게임기의 IQ, CPU가 결정한다!

차세대 게임기에 대한 글을 보면 '64비트급의…'라는 문구를 자주 보게 된다. 그리고 우리들은 '그래봤자 게임기 전용을 위한 CPU가 무슨 일을…'이라고 말할 때도 종종 있다. 하지만 기존의 16비트 게임기와는 달리 몇백배나 빠른 처리를 실행하는 워크 스테이션급의 CPU임을 알아야 한다.
최근 차세대 게임기는 고성능 CPU를 채택하여 게임의 수준은 물론 다양한 멀티 기능을 지니고 있으며 차세대기 개발사는 결국 CPU 능력으로 승부를 걸고 있는 것이다.

고성능 CPU와 소프트의 지원 미숙

새턴의 'SH-2', 플레이 스테이션(이하 PS)의 'R3000A' 등의 이름은 그리 흔하게 들을 수 없는 이름이지만 이 CPU들은 내비게이션이나 워크 스테이션에서 이미 사용되고 있는 아주 값비싼 CPU로서 고도의 세밀한 부분까지 기존의 게임기와는 달리 처리시켜주는 말 그대로 '고성능 CPU'라고 불려도 무방할 정도의 능력을 지니고 있다.

이러한 고성능 CPU의 성능을 이용하여 나올 수 있었던 것이 바로 새턴용「버철 화이터」와 PS용의「릿지 레이서」와 같은 3차원 게임들이다.

그러나 CPU가 고성능이지만 개발하는 것은 그리 순탄하지 않은 것같다.

이전의 8, 16비트 시절부터 개발에 사용한 언어는 '어셈블리'를 사용해왔다. 어셈블리는 프로그램의 용량을 많이 차지하지 않고서도 실행할 수 있기 때문에 사용해 왔지만 차세대 게임기에서는 많은 용량이 확보된 CD ROM을 매개체로 확보하였고 고성능의 CPU와 그와 더불어 고속으로 처리해 주는 전용 프로세서가 내장되어 있으므로 프로그램의 용량을 적게 하면서 고속 처리를 요하는 고난이도(?) 언어인 '어셈블리'를 굳이 사용할 필요는 없게 되었다. 그러나 많은 게임 개발자들이 어셈블리어에 익숙해져 있기 때문에 새로운 개발언어로 등장한 'C언어'에 익숙치 못해 CPU의 성능을 발휘시킬만한 소프트웨어를 제작하는데에 아직까지 많은 어려움이 따르고 있다. 또한 새로운 CPU와 프로세서에 대한 테스트가 충분하지 못해 기대만큼의 효과를 내지 못하고 있는 것이 사실이다. 새턴용 버철 화이터의 경우 제작언어는 어샘블리어로 되어 있는데 이는 제작진이 아직 SH-2에 대해서 기술적인 처리에 익숙치 않고 처음 접하는 상태여서 폴리곤이 깨지는 등의 미숙하게 처리한 부분이 없지 않았다.

각 차세대 게임기들의 CPU의 능력

SH-2

세가 새턴용 CPU
제 작 : 히타치(日立)제작소

사 용 : 새턴, 슈퍼 32X, 네비게이션 시스템 등

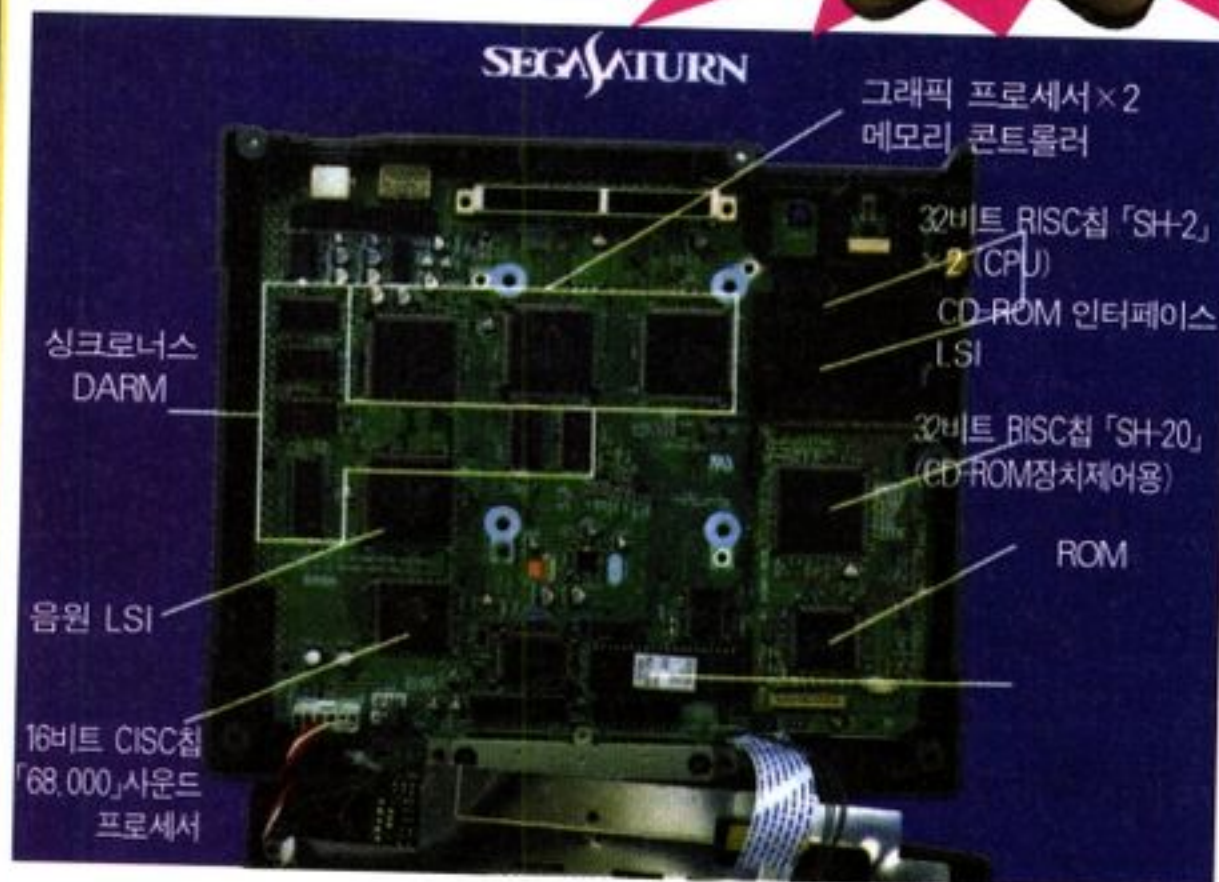
새턴에는 히타치제작소가 개발한 RISC칩 'SH-2'를 채용하고 있다. 정식명칭은 'SH7600 시리즈'.

1명령을 1클럭으로 실행하고 DSP를 탑재하여 32비트의 승산을 고속으로 처리할 수 있어 최근 등장하고 있는 3차원 CG게임의 좌표변환 등을 효율적으로 처리할 수 있는 성능을 가지고 있다.

SH-2는 게임기에만 쓰이는 것이 아니라 휴대용 정보기기나 카 네비게이션 시스템 등에 응용되어 사용되고 있다.

종 류	RISC
클 럭	28.6MHz(1개당)
MIPS 수치	25
명령 캐쉬	4KB
데이터캐쉬	

SEGA SATURN

그래픽 프로세서×2
메모리 콘트롤러
32비트 RISC칩 「SH-2」(CPU)
CD-ROM 인터페이스 LSI
32비트 RISC칩 「SH-20」(CD-ROM장치제어용)
ROM
싱크로너스 DARM
음원 LSI
16비트 CISC칩 「68,000」사운드 프로세서

R3000A

PS용 CPU
제 작 : MIPS

사 용 : 플레이 스테이션, 워크 스테이션(NEWS) 등

PS용 CPU로 채용된 R 3000A(실제로는 R3000A와 호환하는 커스텀 칩이다)는 RISC 칩의 대명사로 알려진 CPU로서 소니의 워크스테이션 뉴스에도 채용되었다.

버스의 전송 능력은 CISC칩의 약 4배에 상당하고 버스사이클만을 본다면33.9MHz로 동작할 경우 CISC로 따진다면 약 136MHz에 해당한다.

또한 MIPS수치(1초간에 몇백만가지의 명령을 처리할 수 있는가를 나타내는 수치)도 30을 넘고 있어 일반 게임기의 성능을 크게 상회하고 있다.

종 류	RISC
클 럭	33.9MHz
MIPS 수치	30
명령 캐쉬	4KB
데이터캐쉬	1KB

PlayStation

그래픽 프로세서
비디오 RAM
하이퍼 페이지 모드의 DARM
CPU
ROM
DARM
사운드 프로세서
CD ROMDYD

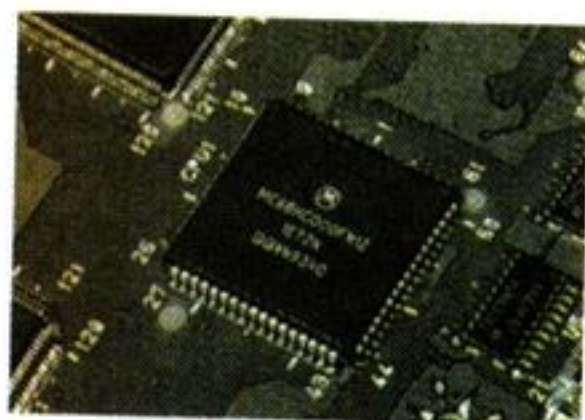
MC68000

네오지오 등에 사용되는 CPU
제 작 : 모토롤라

사 용 : 슈퍼 알라딘보이(메가드라이브), 네오지오, X68000 등

과거 16비트 게임기에서 장착되어 왔던 MC68000. 네오지오 등의 CPU로서 사용되고 있다.

네오지오와 같이 주변제어를 확실하게 나눈 다음에 사용해야 하지만, 반대로 생각하면 주변의 제어를 완벽하게 분리하여 사용한다면 충분히 성능을 발휘할 수 있고 업소용 게임기판에도 사용되고 있으므로 프로그램의 이식을 생각한다면 게임기에 사용하기에는 적절한 칩이다.

종 류	CISC
클 럭	12.5MHz
MIPS 수치	약 0.7
명령 캐쉬	----
데이터캐쉬	----

ARM60

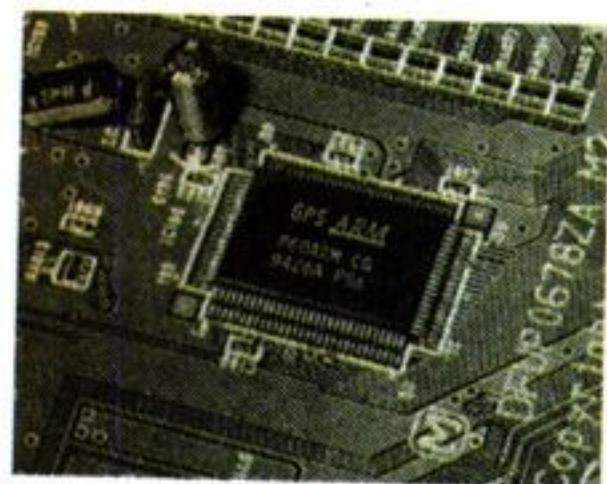
3DO용 CPU
제 작 : ARM

사 용 : 3DO 및 3DO호환기종, 휴대용 정보기기 등

게임기 사상 최초로 RISC칩을 탑재한 게임기, 3DO.

ARM사는 주로 휴대용 전화기 등의 CPU를 제작하던 회사로서 이 ARM60은 3DO에만 사용된 CPU이다.

새턴이나 PS보다 다소 떨어지는 듯한 인상을 주지만 MIPS수치가 17정도이므로 그다지 떨어진다고 볼 수는 없으며 우수한 주변칩들이 그래픽 처리를 빠르게 해준다.

종 류	RISC
클 럭	12.5MHz
MIPS 수치	17
명령 캐쉬	----
데이터캐쉬	----

차세대 게임기들의 원가는?

차세대 게임기는 기능자체가 혁신이었지만 가격면에서도 어느정도 낮게 책정해야만 시장에서 성공할 수 있는 요인중의 하나이다.

세가 새턴의 경우 정가가 44,800엔, PS의 경우 39,800엔으로 잡혀 있지만 이 5,000엔 사이에는 큰 의미가 숨겨져 있다.

차세대 게임기들의 가장 큰 특징은 CPU이다. 이 CPU를 바탕으로 고도의 폴리곤을 처리한다든가, 텍스처 매핑으로 이뤄진 화면을 당연한 듯이 볼 수 있다.

그러나 이러한 화면을 처리하기 위해서는 값비싼 워크스테이션이 반드시 필요하다. 그 때문에 각 차세대 게임기에는 CPU에 엄청난 돈을 들여 장착한 셈이다.

PS에는 앞에서도 설명했듯이 워크스테이션에 사용되는 값비싼 칩이고 새턴 역시 히타치사의 RISC칩 SH시리즈를 두개씩이나 사용하고 있으니 CPU의 가격만을 따진다면 지금의 가격은 형성될 수 없다(참고로 보통의 CD플레이어도 2만엔에 팔리고 있다는 것을 감안해보자).

이러한 부품들의 가격을 따져본다면 게임기 자체의 이익은 얼마되지 않는다. 경우에 따라서는 팔 때마다 손해를 본다고 생각할 수 있다.

그래서 발표한 정가 그대로 만들기 위해서는 각종 기능을 삭제할 수 밖에 없었다.

예를 들면 포토CD의 경우 각 차세대 게임기는 CD ROM을 주매체로 사용함으로써 당연히 포토CD에 대응할 예정이었다고 한다.

그러나 발매후는 새턴은 옵션부품으로 포토CD와 비디오CD를 동시에 지원하기로 하였고, PS는 아직 예정이 없다. 이것은 44,800엔과 39,800엔으로 정가를 만들기 위해서 가장 먼저 삭제될 기능이 바로 이 두가지 기능이었던 것이다. 특히 PS의 경우 4만엔대라는 것이 지상 과제였으므로 단가를 떨어뜨리기 위해 외국의 소니지사에서 생산하는 등의 갖은 수단을 다 사용했다. 여기서 바로 5,000엔의 차이가 드러나는데 바로 메모리 문제이다. 새턴에는 언어설정 등의 유저 설정과 세이브 영역을 내장하고 있지만 PS의 경우에는 CD ROM으로 제작된 게임의 세이브 메모리를 전부 옵션으로 돌려서 판매하고 있다. 즉 플레이스테이션의 진짜 가격은 41,800엔이 되는 셈이다.

이익은 로얄티에서

상품단가로 따져본다면 절대적으로 형성될 수 없는 가격이지만 기본적으로 이들 상품이 1백만대 이상으로 대량 생산된다는 점에서 CPU의 부품가격을 낮추는 것은 가능했을 것이다. 그러나 그것만으로는 가격이 현저하게 낮추어질 수는 없다. 아무리 대량으로 CPU를 사들인다 하더라도 발매초기에는 상품을 팔아야 하기 때문에 각 회사마다 어느정도 손해를 입기 마련이고 그후 얼마나 팔렸느냐에 따라서 각 하드웨어의 이익이 차례로 조금씩 돌아오게 되는 것이다. 그렇다 하더라도 하드웨어 자체만으로 이익을 계산하자면 매달 50만대 이상을 팔지 않으면 절대적으로 이익이 발생할 수 없는 상황에서 이익을 만들어낼 수 있는 방법은 과연 무엇인가? 이것은 바로 로얄티에서 해결된다.

그 예로써 닌텐도의 경우 회사로서의 총이익은 슈퍼패미컴 본체만이 아니라 매상의 중심이 몇백군데나 되는 소프트웨어 제작사들이 발매하는 게임 카트리지의 매상에서 일정 비율로 정해져있는 로얄티에 있다. 이 로얄티는 여러가지 방법으로 게임기를 제작한 회사가 소프트웨어 제작사에게서 징수하고 있으며 그에 따른 방법은 여러가지이다.

그중에서 가장 유명한 것이 닌텐도의 카트리지 기판과 ROM의 가공비이다. 닌텐도의 카트리지와 상표 등은 특허와 관련되어 있기 때문에 무단으로 제작하면 법에 의해 처벌받게 되어있다. 이러한 이유로 소프트웨어 제작사가 소프트웨어를 만들기 위해서는 슈퍼패미컴의 카트리지를 제작하는 닌텐도 계열의 공장에 부탁하지 않으면 안되는 반독점상대가 되버리고 출하조정을 시작으로 판매 타이틀 개수의 제한, 판매시기 등을 닌텐도가 관리하는 강압적인 방법이 탄생하게 된 것이다.

그러면 차세대 게임기의 로얄티 방식은 어떤 것인가?

새턴과 플레이스테이션, 3DO는 로얄티에 관해서 비교적 공정한 방식을 채택하고 있다.

구체적인 금액은 일본에서의 기준으로 개당 3DO가 420엔+3달러, PS가 900엔~950엔, 새턴이 1,000엔 정도라고 알려지고 있다.

이 3곳의 제작사는 개발환경 등의 체제를 우선으로 일정의 금액을 지불하면 자사의 소프트웨어를 만들 수 있도록 참여를 유도하고 있다. 이중에서 가장 관심을 모으고 있는 것이 PS용 개발 도구로서 150만엔이라는 아주 저렴한 개발장비 금액을 우선으로 내걸고 있어 많은 소프트웨어 제작사들을 참여시키는 정책을 펼치고 있다.

그러나 닌텐도는 이와 정반대의 방침을 세우고 있는 것으로 알려졌다. 즉 소프트웨어 제작사들의 범위를 규정짓는 이른바 '세컨드 파티'를 구상중인 것으로 알려졌다.

세컨드 파티란 일부의 소프트웨어 제작사만을 참가시키는 것으로 최종적으로는 몇십개 회사의 참가를 허용하는 것으로 그 대표적인 회사는 에닉스나 스퀘어, 코나미 등의 큰 제작사들이 가장 유력한 것으로 알려져 있다.

(현재 미국내의 개발팀은 '드림팀'이라고 명칭을 짓고 제작사들을 내정해 놓았다) 이와 같은 구상은 지금의 시장에서 팔리는 소프트웨어는 거의 유명 제작사들이 내놓은 게임이며, 히트 게임을 제작하기 위해서는 세련된 기술과 노하우가 필요하고 개발장비에도 적지 않은 돈이 들어가므로 작은 제작사일 수록 무리가 따를지도 모르고 기대만큼의 좋은 소프트웨어가 나올지는 의문이기 때문이다.

전문점 탐방

"영화와 컴퓨터를 사랑하는 사람들의 안식처"

압구정동의 새명소 「키노피아」

'문을 여는 순간 150인치 대형 스크린과 멀티시스템이 나를 압도한다.'

작년 11월에 처음 문을 열어 금년 1월, 비로소 제모습을 갖춰, 다양한 컴퓨터 및 각종 영상기기를 비롯해 영화 LD 2,000여장과 비디오 테이프 3,000여장을 소장하고 있는 「키노피아」는 압구정동풍의 멀티카페와도 같은 모습을 풍겨주기도 했다. 486급부터 펜티엄, 파워 PC, 매킨토시 등 최첨단 기기를 구비, 멀티시스템에 부족함이 없는 면모를 과시해 벌써 홍보도 하기전에 수십명의 유저들의 회원권을 구매하려 야단법석들이다.

이곳의 또 한가지 특징은 인코더 장치(PC상의 영상을 다른 모니터로 연결해 주는 중간 연결장치)로 인해 대형 모니터상에서 게임을 즐길 수 있다는 것이다.

현재 90명 정도의 회원을 보유하고 있으며 회원자격은 영화와 컴퓨터에 관심이 있는 고등학생 이상이면 누구나 가능하다. 입회비는 학생은 3개월에 5만원, 일반인은 7만원의 회비로 150인치 대형 스크린으로 매일 평균 3~4회 국내 미공개 영화나 컬트 영화를 감상할 수 있다. 뿐만 아니라 감상과 이용에 그치지 않고 서로의 의견과 정보를 교환할 수 있는 토론의 장도 항상 열려 있으며 매주마다 회원간의 다양한 이벤트도 구상중이라 한다.

물론 24시간 연중 무휴 시스템으로 운영된다.

앞으로 자체 CD타이틀 제작팀을 갖추고 영상보다 컴퓨터 분야의 인재 구성에 비중을 두어 자체 게임 개발과 컴퓨터 SFX영화 개발에 참여할 강한 의욕을 보이고 있다.

■ 문의처:키노피아(02-514-2599)

전문점 탐방

올바른 유통문화 정착자 호키포키 까치아버지

호키포키 대전점

대전에서 게임을 사랑하는 사람들이 가장 많이 찾는 게임 매장이 있다기에 챔돌이가 먼 길도 마다않고 찾았다.

대전 홍명상가 1층에 그리 크지 않은 매장이었지만 아침부터 게임유저들로 초만원이었다. 매장에 첫 발을 디디자 매장에 특이한 글귀가 눈을 끌었다.

'불법 복사팩은 팔지도 사지도 않습니다. 오직 순정품만 취급합니다.'

까치매장은 대전뿐만 아니라 옥전, 영동, 금산, 논산, 부여 등 그 명성이 충정도내에서도 자자하다고…

이렇게 유명한 비결은 무엇일까?

다름아닌 본사에서의 지원, 순정품 게임기를 용산과 같이 저렴하게 공급, 교환 판매, 복사팩은 팔지도 사지도 않는 방법이었다. 또한 없는 게임팩은 다음날까지 꼭 구해준다는 사실에서 까치 아버지의 경영방침이 엿보이기도 하다.

그리고 까치 아버지도 게임을 좋아하기 때문에 게임을 좋아하는 유저라면 망설일 것없이 방문만 하면 누구나 다 친절하게 상담을 해준다.

특히 까치아버지는 유저들에게 당부까지 하신다. 첫째로 부모님 말씀 잘 듣고 건강한 몸으로 열심히 지내고, 둘째로 게임은 가족이 함께 할 수 있는 건전한 내용으로 선택하라고 강조한다.

마지막으로 문을 나서는데 챔돌이의 꼬리를 잡고 외치는 한마디가 있었다.

앞으로 조금 더 큰 호키포키 제 2대전점을 만들어 차세대 게임기를 비롯한 전기종과 PC, 부속품을 공급하는 매장을 만들 것이라고…

■ 문의처:대전 호키포키 전문점 (042-254-0717)

챔프 초대석

삼성전자 S/W 사업팀 김병기 과장

"미래의 소프트 강국 눈앞에 다가왔습니다"

지금까지 하드웨어 사업에 주력했던 삼성전자가 IBM PC 소프트웨어 사업에 뛰어들었다. 얼마전 미국의 월트 디즈니사와 일본의 NEC와 제휴하는 등 활발히 전개해 가고있는 새로운 사업의 최전방 부대인 삼성전자 S/W 사업팀의 김병기 과장(32세)을 만나 보았다.

작년 하반기 소프트웨어 개발팀에서 독립한 후 주로 CD ROM 타이틀의 개발과 해외협력 사업에 주력하고 있는 이 팀은 작년 11월부터 마인드 스케이프사와 접촉을 가졌고 월트 디즈니와는 금년 1월 중순에 개최되었던 동계 CES에서 우연한 기회에 이 계획을 추진, 성공적인 제휴결정으로 새로운 사업 도전의 발판을 마련하게 되었다.

한편 소프트웨어 사업팀의 야전사령관 김병기씨는 "해외시장을 개척하는 의미에서 먼저 해외 소프트웨어의 도입과 공동개발을 통해 축적한 기술 경쟁력으로 소프트웨어의 역수출을 모색해 해외시장 공략을 전개할 계획입니다."라며 팀 내부에 소프트웨어 자체 테스트부가 있어 70가지 이상의 테스트를 거쳐 판단, 출시하는 것을 기본으로 우수한 소프트웨어를 내놓아 하반기까지 100개의 타이틀 출시를 목표로 하고 있다.

특히 중점을 두고 있는 타이틀은 게임이 40%, 교육 교양물이 40%, 기타(연예물 등) 20% 로 5명의 PD를 중심으로 자체 제작팀도 구성되어 있다.

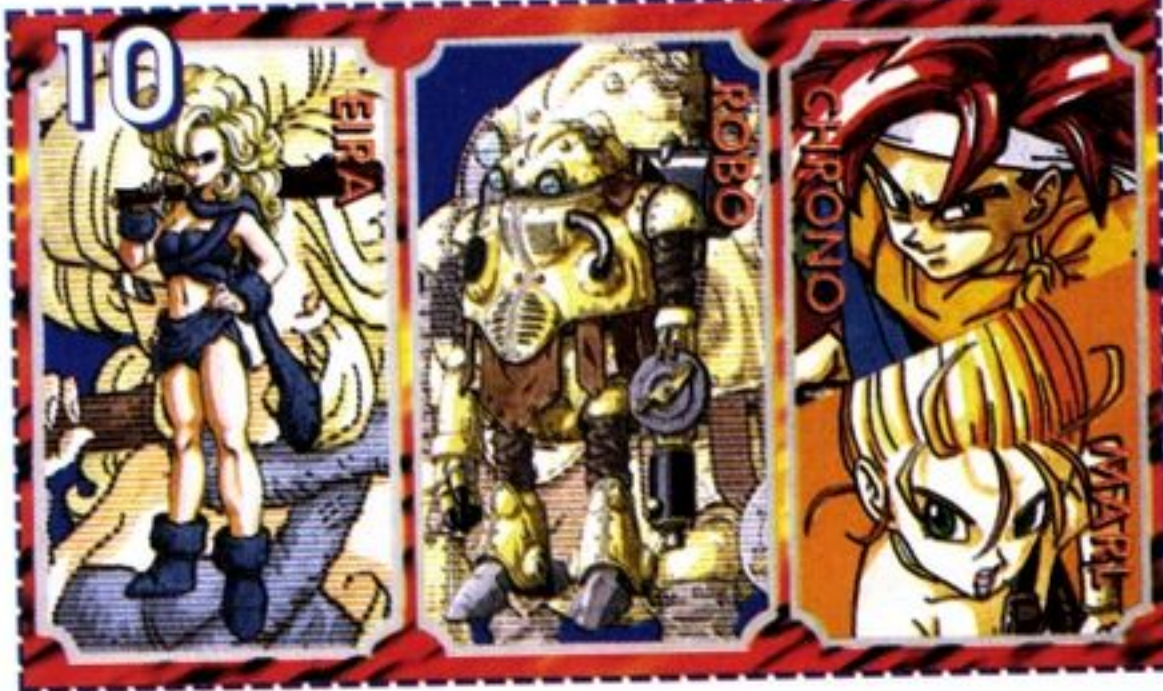
"단순히 게임만을 다루지 않고 교육 교양물에도 역점을 두어 교육적 가치도 높힐 생각입니다. 뿐만 아니라 연예분야에도 참여해 인기 가수나 스타의 모든 것을 CD ROM에 담을 계획입니다."

그러한 의도에서 문화방송과 손잡고 MBC 특집 자연 다큐멘터리, 「갯벌은 살아있다」와 「꿀벌의 세계」를 CD ROM으로 제작했고 한국 모델의 산실인 '모델라인'과 제휴하여 CF 제작과정과 모델의 모든 것을 담은 「CF 스튜디오」를 금년 6월말에 출시할 예정이라고 밝혔다.

자체 제작팀은 물론이거니와 국내 유망 개발업체를 육성, 기술 경쟁력을 키우고자 하는 그는 개발업체의 든든한 후원자 역할에도 최선을 다해 미래의 소프트웨어 강국으로의 부상을 구상하고 있다.

현재 해외 소프트웨어 개발업체 2~3개사와 교섭중에 있고 금년 하반기부터 C&C 플라자에 CD ROM 부스를 설치, 매달 흥미있는 이벤트를 실시함으로써 CD ROM 유저들에게 더욱 가깝게 다가갈 계획을 세우고 있다.

짧은 시간에 많은 것을 이루어낸 소프트웨어 사업팀의 김병기씨는 앞으로 세계굴지의 소프트웨어 제작사 대열에 서기 위해서는 해외 유수의 소프트웨어 개발자를 영입하고 의욕과 능력있는 국내 개발업체를 발굴 육성에 역점을 두어야 한다고 강조했다.

■ 삼성전자 S/W 사업팀 (02-539-1509)

※ 위 챔프티켓을 빠짐없이 1년치를 모아 보내주시면 누구나 원하는 단행본 1권을 드립니다

핫뉴스

챔프를 향한 독자들의 선물

독자선물 1 손님은 왕

화창한 초봄의 어느날 갑자기 챔프 사무실이 시끄러워졌다. 이유는 다름아닌 4인의 '챔프 급습특공대'. 이들의 요구는 자신들을 챔프의 표지모델로 써 달라는 것 이었다. 창간호부터 지금까지 한번도 빼먹지 않고 모두 다 읽어 봤다나. 편집장님과의 8시간에 걸친 토론 끝에 이들을 모델(?)로 쓰기로 하고 귀가 시켰다. 잠깐만 코너의 모델로...

애석하게도 특공대 4인의 신상에 대해서는 사진의 우측에서 3번째 대원의 별명이 '만두'라는 것 밖에 아는 바가 없습니다. 연락을 주시면 챔프점수 1,000점을 드리겠습니다.

독자선물 2 게이머 작곡가 탄생

게임음악을 1년동안 만들어 보내준 양덕환군에게.

덕환군 ! 정말 수고많았습니다. 어떻게 그 많은 곡을 1년동안에 만들었는지 정말 대단합니다. 저희 사무실에서 덕환군이 작곡한 'QUIET SHORE'는 김건모의 '잘못된 만남'에 이어 인기 순위 2위를 달리고 있습니다. 앞으로도 좋은 음악 많이 만들고 학업에도 충실하시기를 바랍니다. 매일 많은 엽서를 정리하다 보니 덕환군의 주소를 잃어버렸나 봅니다. 연락 주시면 챔프점수 1,000점을 드리겠습니다.

독자선물 3 미국에서 날아온 금단의 비

게임챔프는 국내뿐만 아니라 전세계 각지로 배포되는 최고의 게임지라는 것을 다시 한번 증명해주는 독자가 있었다. 미국이라는 코 큰 나라에서 국내 챔프독자들에게 지지 않으려고 자신만이 발견한 비법을 보내온 것. 보내온 금단의 비법은 「슈퍼 동키콩 컨트리」의 생명 50개 늘리는 법, 사운드 테스트 모드로 만드는 방법. 또 노경훈 독자는 국민학교 6년이고 게임도사, 게임천 등으로 불리는 사람이라고 며 그 증거로 자기가 엔딩 본 게임팩이 무려 45개나 는다고 했다.

마지막으로 1년이 지난 귀국해서 대전이나 서울에 정착하며 계속해서 게임챔프를 구독할 것이라고 했다.

Kyung Hoon Ko (고경훈)
929 Lynnfield Ct. #104
Cincinnati Oh. 45242
U.S.A

서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 금단의 비법 담당자 앞
140-01
Seoul, Korea

게임챔프 '95.5
CHRONO TRIGGER

※ 챔프점수 제도는 챔프티켓 1년치를 모으시면 최소한 누구나 5,000원 이상의 단행본을 드립니다.(단, 단행본 우송료는 본인 부담)

겜훈장

스르르 잠이 오는 오후 시간을 「프론트 미션」이나 「크로노 트리거」, 아니면 「제 4차 로보트 대전」을 즐기며 낮잠 한번 쫓아볼까. 물론 나 역시도 열심히 하니까... 나날이 쌓여만 가는 책상위의 엽서를 보면서 겜훈장의 인기를 실감하는데 가끔 모르는 엽서가 오면 '오 마이 갓!'이라는 비명이... 하지만 여기서 포기할 순 없다! 나에게는 챔프 독자들이 있다.

앗! 이번에도 이름을 쓰지 않은 엽서가...

훈장 갈포드! 1,000점

전완익 /

Q 1

안녕하세요. 겜훈장님! 저는 슈퍼컴보이와 게임보이를 가지고 있는데 게임보이용 「열투 아랑전설2」의 금단의 비법이 있으면 저에게 가르쳐 주십사 엽서를 드립니다. 제발 가르쳐 주세요. 예를 들면 3투사와 크라우저 고르는 법 등등...

이종광 /

A

미니 컴보이용의 「열투 아랑전설2」에서 3투사와 크라우저를 고르는 방법이 있습니다. 아마도 이종광군은 엔딩을 아직 보지 못했나 보죠? 엔딩을 보면 시라누이 마이가 가르쳐 주는데... 라고 끝내면 원망할지도 모르니 가르쳐 드리죠. 우선 전원을 켜면 타카라의 로고가 나올 것입니다. 이때 셀렉트 버튼을 3번 누르면 소리가 나는데 소리가 났다면 성공입니다. 그 후에 게임에 들어가면 8인의 전사를 제외하고 4명(3투사와 크라우저)을 선택할 수 있게 됩니다. 그리고 보너스로 가르쳐 드리는 것인데 「열투 사무라이 스피리츠」에서 아마쿠사와 비각, 그리고 구루코를 고르는 방법은 오프닝에서 하오마루의 얼굴이 확대될 때 셀렉트 버튼을 3번 누르는 것입니다. 간단하죠?

Q 2

SFC용의 「드래곤볼Z - 초사이어인 전설」에서 처음으로 만나는 사이어인인 라디츠를 이기지 못하고 있습니다. 과연 어떻게 해야만 라디츠를 이길 수 있는지요? 전투력은 이미 라디츠를 넘어서고 있는데 이기지 못하고 있습니다. 제발 가르쳐 주세요.

하대원 /

A

음... 처음으로 만나게 되는 라디츠는 전투력이 높다고 해서 이길 수 있는 상대가 아닙니다. 혹시 시나리오 전투라는 것을 아시는지... 원작을 살펴보면 라디츠와의 싸움에서 오공과 피콜로가 펀치에 몰리면 오반이 나타나죠? 바로 라디츠와의 전투에서 오반 카드를 사용하여 오반을 등장시켜야 합니다. 그렇게 하면 그후에 오공이 오반을 살리기 위해서 라디츠의 등뒤로 가서 라디츠를 붙잡게 되는데 이때가 가장 중요합니다. 오공의 잡기 커멘드는 한번밖에 나오지 않는데 오공에게 라디츠를 잡게 한 후에는 원작대로 반드시 피콜로의 마관광살포가 사용되야만 합니다. 타이밍을 잘 맞추면 전투력에 관계없이 라디츠를 이길 수 있습니다.

내머리가 돌이냐! 500점

장윤수 /

Q 3

겜훈장님 안녕하세요? 제가 알고 싶은 것은 새턴용 「버철화이터」에 뮤직 테스트를 보면 ???이라고 쓰여져 있는 배경 음악이 있는데 혹시 숨겨진 캐릭터가 있는 것은 아닌지요. 있다면 가르쳐 주세요.

강진호 /

A

숨겨진 캐릭터는 확실히 있습니다. 그것은 바로 아케이드용에도 등장하는 듀랄 크로스이지요. 선택 방법은 아케이드 모드로 들어가서 재빨리 하, 상, 우 후에 A버튼과 조종키의 좌를 동시에 누르는 것 입니다. 아주 빨리 하지 않으면 성공할 수 없으니 자주 연습해 보세요.

Q 4

안녕하십니까? 저는 강원도 두메산골에 살고 있는 3DO유저입니다. 세상에 이곳에서는 3DO 소프트를 구경하기가 힘든 지경인데 겨우겨우 「슈퍼 스트리트 화이터II-X」를 구입했습니다. 그런데 이 게임에서 최종 보스인 고우키를 고를 수 있다는 이야기를 듣고 이렇게 연락을 드리는 것입니다. 가르쳐 주십시오.

조경환 /

A

고우키를 고르는 방법은 조금 까다롭습니다. 우선 게임을 스타트하기 전에 패드에 있는 3개의 버튼을 모두 펀치로 바꿔야 합니다. 그후에 캐릭터 선택화면에서 류, 선더호크, 가일, 캐미, 류의 순서로 커서

를 옮기면서 각각 3초정도씩 머무른 후 마지막 류에 커서를 맞추고 펀치 3개를 동시에 누르는 것입니다. 고우키는 정말로 강력하므로 반드시 엔딩을 볼 수 있을 것입니다.

Q 안녕하십니까? 겜훈장님.
저는 얼마전에 「드래곤 퀘스트V」를 구입해서 즐기고 있는데 게임의 초반부터 막혀서 고생하고 있습니다. 어디냐 하면 레눌성에서 유령을 따라 막다른 곳에 이르면 횃불을 가지고 어둠속에서 사용하라고 합니다. 그러나 그 뜻을 잘 모르겠습니다. 그러니 제발 가르쳐 주십시오.
서춘상 /

A 레눌성에서 어두운 곳에 갇히게 되면 우선 아이템을 확인해 보십시오. 아이템에 'たいまつ'라는 것이 있으면 그것을 사용하세요. 그것이 횃불 아이템입니다. 그러나 횃불을 사용해도 전부다 환해지는 것은 아니므로 주의해서 전진하세요.

Q 저는 이제 막 「FF6」을 시작한 초보자여서 이름을 티나와 쉐도우밖에 모르는 무지한 입니다. 사막의 가라앉는 성 다음 무대인 절벽과 동굴이 있는 산에 도착해 있는데 동굴 앞을 가로막고 있는 녀석을 이기지 못하고 있습니다. 레벨이 30이나 되는데도 말입니다. 싸울만 하면 노란머리를 한 녀석을 제외하고는 티나와 도둑, 그리고 성의 주인이 몽땅 날라가고 맙니다. 어떻게 하면 되죠?
김인호 /

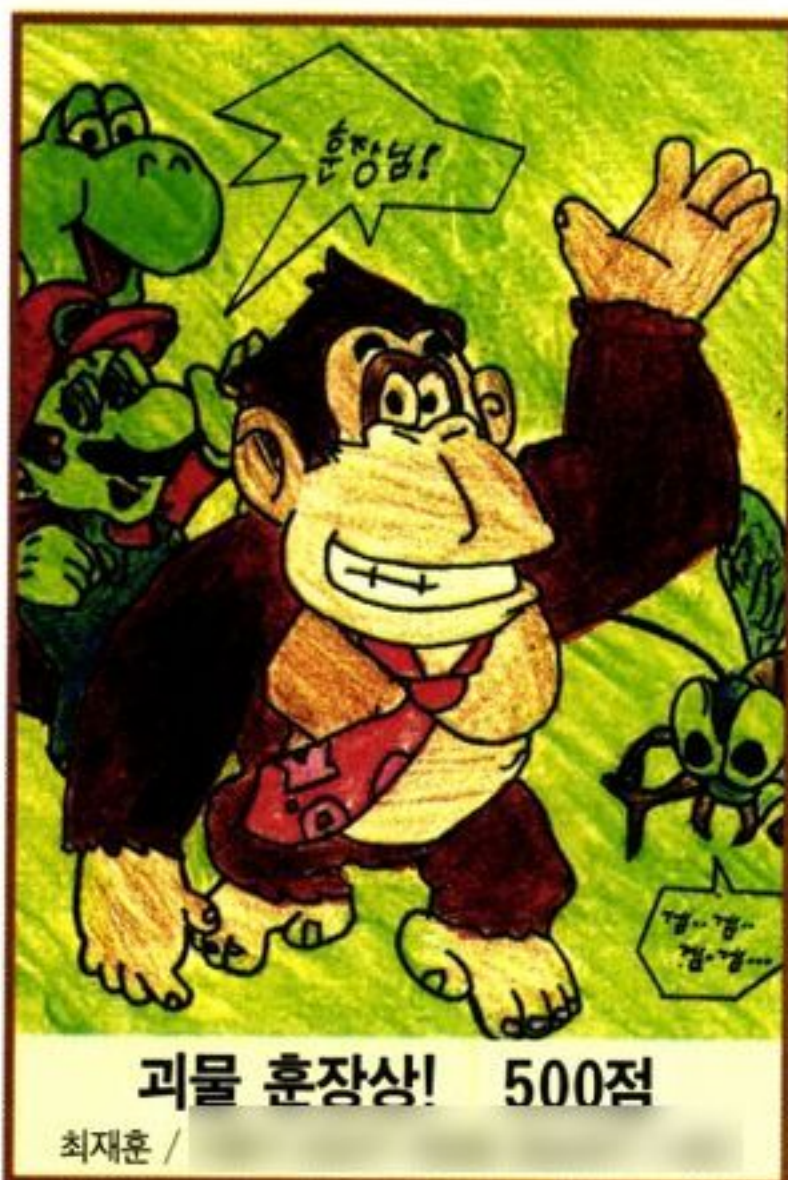
A 그곳은 코르츠 산으로 동굴앞을 가로막고 있는 녀석은 다름아닌 발칸일 것입니다. 발칸은 선풍각을 사용하여 일행을 날려버리는데 그때에는 노란머리(매슈)가 가지고 있는 필살기인 폭렬권을 사용하여 이기면 됩니다. 폭렬권의 커멘드는 앞,뒤,앞,다음에 A버튼입니다. 매슈가 폭렬권을 사용하게 되면 자동적으로 이기게 되므로 레벨이 30이라니 앞으로 걱정하지 않아도 될 것 같군요.

Q 존경하는 훈장님.
안녕하십니까? 저는 SFC용 「브레스 오브 화이어 II」를 즐기고 있는 유저 입니다. 게임진행중에 보스들이 너무나 어려워서 드리는 질문인데 적 보스들을 쉽게 이기는 방법은 없을까요? 즉 레벨을 많이 올릴 수 있는 방법이나 묘수 등을 알려 주십시요.
장현우 /

A 레벨을 한꺼번에 올릴 수 있는 묘수같은 것은 없습니다. 기본적으로 꾸준히 올리는 일 밖에는 없습니다. 단 게임의 중반까지 진행했다면 고래항구 왼쪽에 있는 숲에서 적들과 만나서 싸우면 꽤 많은 경험치를 얻을 수 있을 것입니다. 그리고 보스전에서의 비결도 특별한 것이 없습니다. 레벨이 높으면 쉽게 이기겠죠.

Q 안녕하세요? 겜훈장님.
저는 「FF6」을 하고 있는 독자입니다. 2부에서 '전설의 몬스터 비둔'까지 클리어하고 심심해서 돌아다니던 중 전에 에드가가 두목으로 있던 동굴에 들어가니 마열차에서 아이템을 훔쳐 달아난 '지그프리드'라는 놈이 있었어요. 잡으려고 했는데 도망가더군요. 어떻게 해야 하죠?
김정미 /

괴물 훈장상! 500점
최재훈 /

병걸린 훈장상! 500점
김재성 /

A 지그프리드는 도적으로 등장하는데 잡을 수가 없을 것입니다. 왜냐하면 지그프리드가 도망가는 길을 따라가야만 스토리 진행이 되므로 지그프리드를 잡아 버리면 진행이 되지 않겠죠?

Q 겜훈장님 안녕하세요?
저는 SFC용의 「FF6」을 즐기고 있는 독자입니다. 그런데 대륙붕괴후에 매슈와 함께 티나가 있는 마을에 갔는데 티나는 괴물에게 쓰려져 버리고 괴물은 도망가 버렸습니다. 어떻게 해야 티나를 동료로 맞을 수 있을까요?
배창환 /

A 일단 그 시점에서 티나를 처음 만난 것이라면 티나는 동료가 되지 않습니다. 티나가 쓰러진 후 대신 괴물을 이기고 나면 티나는 아이들을 지키기 위해서 마을을 떠나지 않겠다고 합니다. 그후에 에드가를 찾아서 떠나고 에드가를 찾아낸 후에 다시 마을로 돌아가 보십시오. 그러면 다시 한번 괴물이 나타나고 이번에는 티나가 환수로 변하게 될 것입니다. 그 전투후에는 티나가 동료로 들어오게 됩니다.

Q 안녕하세요, 겜훈장님?
저는 얼마전 FC에서 SFC로 게임기를 바꾼 왕초보자입니다. 「드래곤 볼Z」를 하다가 막히는 것이 있어서 이렇게 엽서를 보냅니다. 나메크성으로 가서 할 일은 무엇인지요. 그리

고 드래곤볼은 7개 모두 찾아야하는 것입니까? 제 아이템 칸에는 2개의 드래곤볼 밖에 없거든요. 그럼 좋은 답변 기다리겠습니다. 안녕히…

양호 /

나메크 성으로 가면 당연히 드래곤볼을 7개 모두 찾아야 합니다. 원작을 보셨다면 이해가 빠르시겠지만 원작대로 진행을 해 나가며 드래곤 볼을 찾고 적들을 쓰러뜨리며 진행하게 됩니다. 마지막으로는 후리자가 보스로 등장하죠. 덤으로 한가지 가르쳐 드리면 베지터를 죽이지 않은 채로 후리자를 이겨 보세요. 그러면 마지막 보스는 후리자가 아니라 초사이어인으로 변신한 베지터가 등장하게 될 것입니다. 그 전투력은 오공보다 110만정도가 더 높죠.

상! 500점

정관용 /

안녕하세요?
겜훈장님, 저는 「드래곤 볼 초무투전3」을 가지고 있습니다. 저의 질문은 이것인데 어떻게 해야만 파워를 올릴 수 있는지 모르겠습니다. 그래서 다시 게임챔프 1월호를 사려고 해도 없어서 부탁드리는 것 입니다. 제발 알려 주세요.

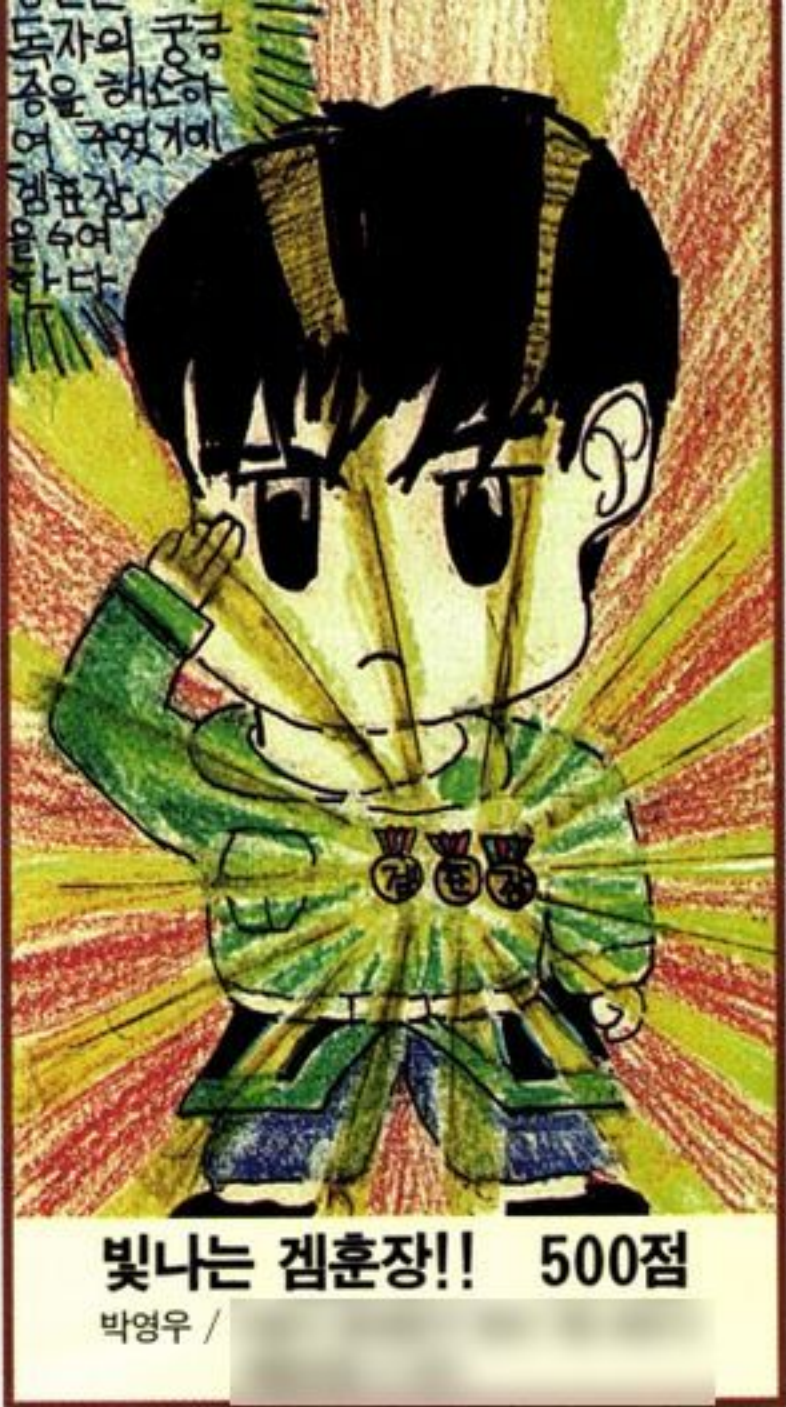
김재근 /

초무투전3에는 모든 캐릭터들을 파워 업시키는 비법이 있습니다. 이것은 제가 모조리 알려드릴 수는 없고 직접 찾아보시죠. 찾아내는 방법은 대전에 들어가서 어느 한 캐릭터로 8번 연속 패하게 되면 천하제일 무도회의 사회자가 가르쳐 줄 것입니다. 아! 한명 가르쳐 드리자면 손오천의 경우에는 상,L,하,Y입니다. 커멘드를 입력시키는 타이밍은 상대방과 대화를 하고 있을 때입니다.

저는 슈퍼 알라딘보이용의 「샤이닝 포스2」를 하고 있는 독자입니다. 그런데 겜훈장님! 문제가 생겨서 이렇게 엽서를 보냅니다. 북쪽에 있는 동굴이 막혀 있는데 뚫리지 않아서 진행할 수가 없습니다. 동료도 두명 더 얻었는데 어째서 진행하지 못하는거죠?

박재현 /

막힌 동굴은 대포로 부숴야만 합니다. 대포는 드워프족의 고민을 해결해 주면 얻을 수 있는데 그 고민이라는 것은 병을 말하는 것입니다. 드워프의 병을 고쳐주기 위해서는 페어리라는 요정을 데려가면 됩니다. 대포를 받았다면 동굴앞으로 가면 됩니다.

겜훈장님, 다시 뵙게 되서 반갑다고 해야할지…
저는 지난달에도 엽서를 드린 게임챔프 애독자입니다. 이번달에도 엽서를 드리는 이유는 지난달 질문하신 답변이 정확하지 않았기 때문입니다. 그 질문은 3DO리얼과 얼라이브의 성능상 차이를 가르쳐 달라는 것이었는데 겜훈장님께서는 CD회전시의 음악 탐색이 빠르다고만 하셨을 뿐 리얼과 얼라이브 중 어느쪽이 더 빠르다고는 하지 않으셨습니다. 그래서 이렇게 엽서를 씁니다. 이번달에는 꼭 가르쳐 주시겠지요?
그리고 죄송하지만 가르쳐 주시는 김에 한가지 질문을 해도 될까요? 「버철화이터2」를 새턴으로 이식한다는데 하드웨어의 성능상 무리가 있지 않을까요?

이승현 /

훈장은 말이 아님… 500점

민경승 /

빛나는 겜훈장!! 500점

박영우 /

으으윽… 이거 정말 죄송합니다. 가장 중요한 걸 말해주지 않았군요. 탐색기능이 빠른 쪽은 LG전자의 얼라이브입니다. 그 외의 성능은 양쪽 모두 같은데 다만 디자인면에서 얼라이브가 더 났다고 보여지고 있습니다. 그리고 새턴용 버철화이터2의 경우는 100%이식은 불가능합니다. 물론 기술이나 움직임 등은 그대로 이식되지요. 이 점에 대해서 자세한 사항은 게임챔프 4월호를 보면 이해가 빠를 것입니다.

몬스터 만들기

롤플레잉의 꽃이라고 할 수 있는 몬스터는 인간, 기계, 괴물 등 다양한 모습으로 출현한다

날개를 가진 몬스터

환타지의 세계에는 몬스터라고 분류되기엔 모습이나 성격이 너무나 아름다운 것들이 많다. 그들은 적 캐릭터보다는, 오히려 주인공의 협조자로 활약하는 경우가 많은데 그 역할에 따라 나눠보면 다음과 같다.

먼저, 완전한 아군형 캐릭터이다. 아라비아의 불꽃을 가진 새 「피닉스」는 주인공의 협조자로서, 부활의 의미(날개가 다시 돋는다든지 하는)와 일본의 불사조나 중국의 봉황처럼 신성한 생물의 아름답고 선한 이미지를 가지고 있다.

그리고 이와는 달리, 적 캐릭터이면서 아군이기도 한 캐릭터도 있다. 악녀 메두사의 피에서 태어난 탓에 경우에 따라서는 적의 성격을 띠며 충실한 아군이 되기도 하는 그리스의 「페가수스」, 그리고 일본풍의 롤플레잉에 등장하는 신적인 존재인 「대천구(大天狗)」나 그의 충실한 부하 오천구(烏天狗)도 선악의 이중 이미지를 지닌 캐릭터이다.

이밖에 페르시아의 「베리」나 인도의 「아프사라스」 같은 천사도 몬스터이지만 주인공에게 어머니와 같은 이미지로 용기와 지혜를 주는 캐릭터이다.

지금까지의 예는 아군 캐릭터의 성격을 지닌 몬스터였다. 그러나 이와는 달리 일반적인 몬스터의 이미지 즉, 적 캐릭터의 예를 들어보자. 그 대표적 캐릭터는 「와이반」이다.

대장의 성격으론 부각되지 못하지만 독을 가진 발톱이나 빠른 몸놀림, 위협적인 공격 등은 강한 적 캐릭터의 이미지를 잘 표현하고 있다. 「와이반」 이외에도 인도로부터 아시아로 전래된 동물 「그리판」을 들 수 있다. 「그리판」은 머리와 날개는 괴조(怪鳥), 몸통은 사자, 앞발은 새의 모습을 하고 있으며 보물을 빼앗아 모아두는 습성을 지니고 있다. 새 중에는 빛나는 물체를 향해 달려드는 습성을 지닌 것들이 있는데 이것을 훔치는 특성과 연결시켜 볼 수 있다. 그리스 신화에 등장하는 「핫비」나 「까마귀」가 이에 해당된다. 이들은 악령의 이미지나 무시무시한 분위기를 상징하지만 비교적 약한 이미지의 캐릭터이다.

물에 사는 몬스터

물과 관련된 몬스터하면 반인반어(반은 사람이고 반은 물고기)가 떠오를 것이다. 환타지 세계에서는 코난의 마신 「다콘」과 아름다운 모습의 「마메이도」 등이 유명하다.

이와 유사한 예는 세계 각처에서 발견할 수 있다. 일본에도 「마메이도」와 거의 같은 모습의 인어 전설이 전해져 내려온다. 일본 인어의 경우에는 그 고기가 무척 맛있고, 먹으면 장수 혹은 불로불사한다고 알려져 있다. 이를 롤플레잉에 응용한다면 인어의 살이 뭔가 아이템이 될 만도 하다. 불로불사한다는 말은 얘기거리가 되지 못하기 때문에 강력한 회복제나 체력 방어력의 MAX가 부가되는 따위의 숨겨진 아이템이 좋을 지도 모르겠다.

또한, 반어인들은 대기오염이나 핵전쟁에 의한 방사능으로 인해 지상에는 살 곳이 없어진 사람들이 스스로를 개조시킨 개조인간, 혹은, 땅밑인간과 같은 착상으로 고대로부터 인간에겐 감춰진 존재인 수처인(물에서 사는 사람) 등으로 등장시킬 수도 있다.

이외에도 말과 물고기의 합체형 몬스터가 있다. 상반신은 말, 하반신은 물고기인 스코틀랜드산 물의 정령 「게르비」 등을 예로 들 수 있다. 「게르비」는 사람들을 등에 태우고 물속으로 억지로 끌어들이지만 고삐를 잡으면 다룰 수 있다고 한다.

마지막으로 물에서 사는 몬스터 중에는 아름다운 여인의 형상을 한 물새 몬스터도 있다. 아름다운 노래로 뱃사람들을 유혹하여 배를 좌초시키기도 하는 그리스의 「세이렌」이 이에 해당한다.

그러나 컴퓨터용 롤플레잉에 등장시킬 경우 여자들의 무기인 노래를 소리로 표현하

는 것이 좀 어려울 듯하다. 그러므로 적을 잠재우는 슬리프(sleep)의 마법이나 적을 매료시켜 포로로 만드는 참(cham) 계열의 마법을 사용하는 편이 나을 듯하다.

한편, 이러한 것들을 공상과학물에 등장시킨다면(우주공간을 바다에 비견하여) 듣기좋은 경음파를 내면서 우주공간을 방황하면서 우주선의 승무원들을 꾀어내거나 혹은, 우주선 자체를 고장나게 하는 미지의 외계 생물체 등은 어떨까?

일본에서는 배를 침몰시키는 몬스터의 대표격으로 「바다 유령」이 존재한다. 「바다 유령」은 선원들에게 국자를 빌려달라고 하는데 이때 보통 국자를 건네주면 바다로 끌어들이지만 밑이 빠진 국자를 주면 무사히 통과하게 된다고 한다. 때문에 일본풍 롤플레잉에 등장시킬 경우 그것이 출몰하는 지역을 통과하려면 밑빠진 국자라는 아이템을 반드시 입수해야 하는 이벤트를 설계해볼 만하다. 또 그들의 부모는 「바다 도깨비」라는 설도 있기 때문에, 그들을 해협의 중간 보스로서 등장시키는 것도 재미있을 것이다.

어쨌든 여기까지는 그다지 크지않은 것들 뿐이지만 환타지에 등장하는 몬스터 중 대표적인 덩치라면 북극에 산다는 「그라겐」을 들 수 있다. 일본에서는 「왕문어」로 대표되는데 공상과학물에서는 진부하지만 해수오염 등으로 돌연변이를 일으켜 거대화된 해양생물로 등장한다. 일반적으로 「그라겐」은 문어나 오징어 등 다족류의 연체동물로 알려져 있는데, 일설에 의하면 바다뱀이라는 설도 있다.

「바다뱀」 역시 대형 몬스터로 꽤 유명하다. 공상과학물에서는 「그라겐」과 같이, 거대한 바다뱀으로 만들거나 타임슬립해버린 수장룡으로 등장하는 것도 재미있을 것이다.

일본풍 롤플레잉의 경우 어디까지 계속되는 건지 확인할 수 없을 만큼 긴 몸으로 배를 휘감아 오는 「바다뱀」 모습의 괴물을 가끔 볼 수 있다. 「그라겐」이 수장룡으로 해석된다면 「대천구」는 적과 아군의 이중 성격으로 신격화 된 이미지를 가지는 대보스격 캐릭터이다.

또한, 신성이 있는 대형 몬스터로 영화의 타이틀로도 사용된 바있는 「리바이아탄」이 있다. 유태에서 전해지는 말에 의하면 「리바이아탄」은 용의 왕으로서 신에 의해 세상이 시작될 때부터 끝날 때까지 세계를 떠받치도록 명령을 받았다고 한다. 이것도 역시 적과 아군의 양면을 가지고 있다.

또, 그들은 「샤리트」라는 별명을 가지고 있다. 본래는 시리아의 신화에 등장하는 큰 뱀을 가리키지만, 여기에서는 일곱개의 머리를 가진 큰뱀으로 형용되어진 그리스의 머리 아홉개 달린 큰뱀 「히드라」나, 일본 신화에 등장하는 머리 여덟개 달린 「야마타노오로치」를 연상케 한다.

이렇게 물고기, 바다새, 문어, 바다뱀 등과 같이 무서운 것들이 있는 반면, 이번엔 애교 넘치는 것들을 예로 들어보자.

우선 개구리다. 환타지 세계에선 그 정통적인 모습을 베르즈 지방의 「보타리버」로 하고 있다. 수족이 없는 두꺼비로 날개로 발달시킨 지느러미와 오더만작션의 흔적을 가진 꼬리가 있다. 지능은 보통의 동물 수준이며, 두 장의 지느러미를 사용하여 늪을 말랑말랑하게 밟고 돌아다니는 모습은 상상하는 것만으로도 귀엽기 그지없다. 그러나 절대 깔볼 수 없는 존재로 개나 양 때로는 인간도 한입에 먹어치운다. 또한 몸에 위험을 느끼면 유리를 긁는 듯한 불쾌한 고음을 발생시키는데 그 위력은 소리를 들으면 죽는다는 「만도라고라」 식물에 필적할 만하다. 그러므로 혼란을 초래하는 마법이나 공포심을 주어 전투능력을 상실케 하는 마법 등이 효과적일 것이다.

일본에도 애교있는 모습의 몬스터가 있는데 머리에는 물이 뻗어나오는 접시를 붙이고 등에는 거북이 껍데기, 팔과 다리는 물갈퀴가 있는 「하동」이다. 「하동」은 씨름을 좋아해서 길가는 사람에게 씨름을 하자면서 말을 건다. 자신만만하기 때문에 혹시 지기라도 하면 욱해서 보복을 하게 된다. 잘해서 화를 않나게 하면 우호적인 천성으로 인해 적과 아군의 양면을 가지게 된다.

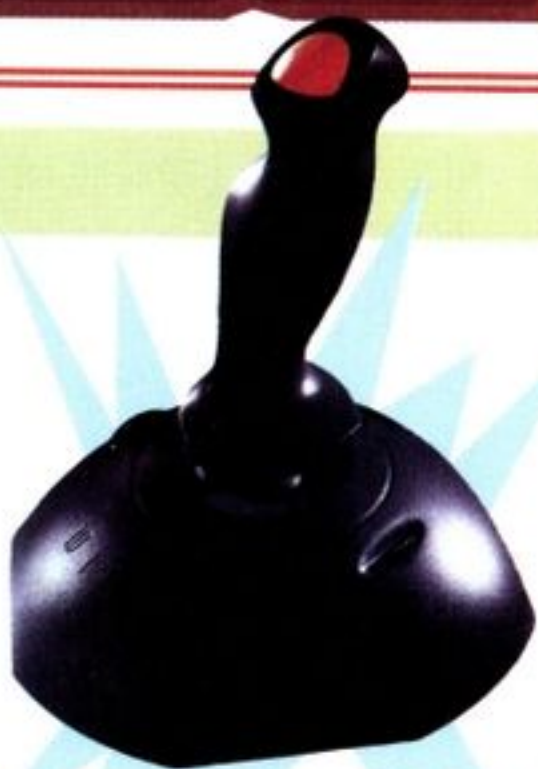
지능은 높기 때문에 마법을 설정할 때 항문에서 구슬을 빼앗는 아이템을 이용하면 재미있을 것이다.(하동은 이것을 빼앗아 상대를 얼간이로 만들었다고 한다) 그리고 상처엔 껍질이 다시 덮히므로 회복계 아이템으로 사용하는 것이 좋을 것이다.

다음호에 계속

신상품

윙맨 조이스틱

비행 시뮬레이션을 좋아하는 게이머를 위해 태어난 윙맨 조이스틱은 손잡이의 작동이 부드럽고 버튼이 고무로 만들어져 발사가 손쉽다.

시스템 사양은 IBM PC나 호환기종(386이상을 요구하는 게임도 있다), 15핀 조이스틱 커넥터가 있으면 가능하다.

■ 판 매 : 바이맨(02-555-3216)
■ 가 격 : 49,000원

윙맨 익스트림

시뮬레이션을 즐길 수 있으며 조작성과 시스템 사양 등은 윙맨 조이스틱과 같다. 추가된 기능은 조종사가 어느 각도에서나 네 방향을 볼 수 있도록 스틱위에 4방향 스위치가 있고 신속한 발사를 위해 버튼 4개가 추가되어 있다.

윙맨 익스트림은 트러스터 마스터 FCS와 호환이 되며, 2나 4버튼을 이용하여 비행

■ 판 매 : 바이맨(02-555-3216)
■ 가 격 : 79,000원

포터블 키보드

복잡한 책상 위라도 문제없다. 일반 키보드와 자판, 기능키 배열 등은 동일하면서도 사용하지 않을 때는 반으로 접어 보관할 수 있는 다기능 키보드가 탄생했다.

■ 판 매 : 진풍(02-338-5456)
■ 가 격 : 50,000원

초소형 녹음기

007 첩보영화에서 나왔던 초소형 볼펜 녹음기와 열쇠고리 녹음기가 나왔다. 원터치식으로 간단하게 작동시킬 수 있으며 건전지 수명이 다 되어도 녹음 내용은 지워지지 않는다.

■ 판 매 : 주용산업(02-271-3844)
■ 가 격 : 45,000원(볼펜형), 25,000원(열쇠고리형)

에코 충전기

에코 충전기는 마이크로프로세서를 내장해 건전지를 지속적으로 검색하는 기능을 가지고 있다. 건전지를 시험, 탐색하여 남은 용량이 얼마인지 재충전할 시기를 알아보는 충전탐지기능, 과도충전 방지기능과 이중과충전 방지기능도 가지고 있다.

■ 판 매 : 영창전자(02-704-8796)
■ 가 격 : 미정

사운드카드 옥소리 시리즈

기존의 옥소리카드에서 발생됐던 호환성 문제를 완벽하게 보완했고 음성이 늘어지거나 정체되지 않게 했다. 또 1단계의 믹서조절로도 확실한 음질이 차이를 느끼게 했으며 '오성식생활영어 PART 1'등 3종류의 CD ROM TITLE을 기본적으로 제공했다.

■ 판 매 : 옥소리(032-664-1761)
■ 가 격 : 169,000원

손목동전 지갑

「슈퍼 스트리트화이터」류와 켄이 내 손목안에 있다.

슈퍼스화의 캐릭터를 디자인한 손목동전 지갑이 나왔다. 이제부터 동전관리는 류에게 한번 맡겨볼까 !!

■ 판 매 : 하티로빈(일본)
■ 연락처 : 03-362-1721
■ 가 격 : 650엔

아웃 브레이크(OUTBREAK)

샘 대령은 치사율 100%의 치명적인 바이러스를 조사하기 위해 아프리카 오지로 떠난다. 샘은 바이러스 균이 휩쓸고 간 마을을 발견하고 이 킬러바이러스가 전세계로 퍼질지도 모른다는 정보를 얻게 되는데 ...

샘대령 역은 성격파 배우 더스틴 호프만이 맡았다.

- 개봉일 : 95/4월 중순
- 개봉관 : 서울극장, 녹색극장,
- 문의처 : 02-399-7207

연극

뮤지컬 "못말리는 홍길동"

홍길동전을 현대적으로 완전 각색해 재구성한 뮤지컬로 홍길동역은 '김정식'이 맡았고 '룰라'도 출연한다.

- 공연기간 : 95년 4월 28일 ~ 5월 10일
- 공연장소 : 서울 교육문화회관 (양재동)
- 문 의 처 : 02-529-1936

비디오

긴급명령 (CLEAR & PRESENT DANGER)

고위층에 연관된 마약조직과 그들을 쫓는 FBI 수사관의 활약을 그린 스릴넘치는 액션물이다. 극장 개봉당시 흥행했던 작품으로 주연은 '인디아나 존스 시리즈'의 '해리슨포드'가 맡았다.

- 발매원 : CIC비디오
- 문의처 : 02-420-7327

판관 포청천

TV외화시리즈로 인기리에 방영중인 '판관 포청천'이 비디오로 출시됐다. 언제나 공정한 판결을 내리는 송대의 실존인물 포청천의 활약을 극화한 작품이다.

- 발매원 : 영성프로덕션
- 문의처 : 02-561-3671

갈채

KBS-TV에서 국내 최초로 방영되는 가요드라마 〔갈채〕의 사운드트랙 앨범으로 드라마의 주인공인 최용준, 황인정이 직접 부른 주제곡 등 총 9곡이 수록되어 있다.

- 발매원 : 삼성나이세스 (02-3451-9114)
- 가 격 : 10,000원

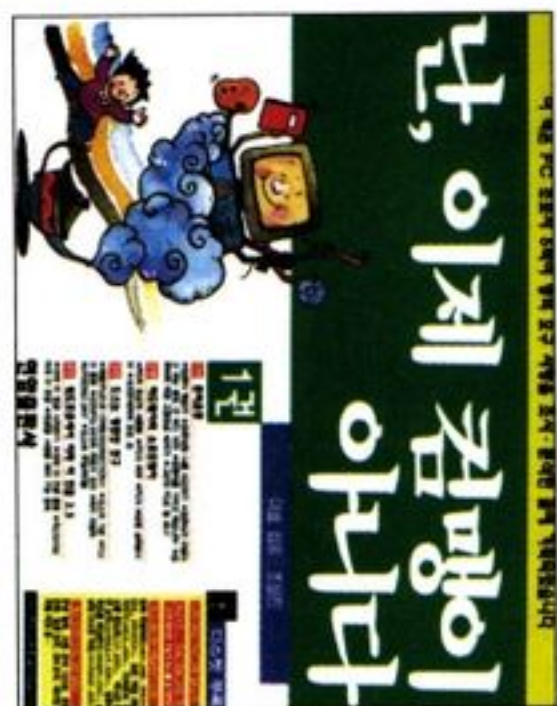
안성민 vol. 1

CF를 통해 우리들에게 친숙해진 안성민이 그의 첫번째 앨범을 발표했다. 연극영화과에 재학중인 학생가수로 중저음 보이스와 부드러운 감성을 가진 신세대 가수의 전형을 보여주는 앨범이다.

- 발매원 : 폴리그램(02-468-4161)
- 가 격 : 10,000원

난, 이제 컴맹이 아니다

이 책은 컴퓨터에 처음 입문하려는 '컴맹'들을 위해 책 저자가 초보때부터 현재까지 컴퓨터를 사용하며 배웠고 겪었던 많은 것들 중에 초보자들이 꼭 알아야할 내용을 정리해 놓은 책이다.

- 발행원 : 연암출판사
- 문의처 : 02-523-6935
- 가 격 : 15,000원(전 2권)

초보자를 위한 게임 프로그래밍

이 책은 크게 3부로 나뉘어져 있는데 1부는 파일, 상수, 주석문 등에 관한 프로그래밍 관습에 대해 다루었고, 마우스와 키보드, 조이스틱 입력장치 제어 및 출력을 위한 기본 개념을 설명하고 있다.

- 발행원 : 정보문화사
- 문의처 : 02-364-4227
- 가 격 : 15,000원

●살아 돌아온 금단의 비법!

우하하~! 이번 달도 어김없이 금단의 비법은 살아서 돌아왔습니다. 더욱 새로워진 금단의 비법들을 싣고서... 기대하시는 분들이 많기 때문에 언제나 계속 되어가는 금단의 비법. 이제 슬슬 그 보따리를 풀어볼까요? 기대 하십시오. 아차차! 한마디 헤드리는 것을 깜빡 잊을 뻔했는데 특별히 알고 싶으신 비법 등에 대해서는 엽서를 보내 주세요. 인기도에 비례하여 몰아서 가르쳐 드릴테니까. 그럼.

●알고 계십니까? 모르신다고요!? 설마…

정말로 모르십니까? 예!? 뭘 물어 보는거냐고요? 그거야 당연히 독자에게 주는 점수가 대폭 인상되었다는 것이지요. 아직도 모르고 계셨다니...95년도부터 금단의 비법을 보시면 아시겠지만 비법을 보내신 독자들에게 주는 점수가 대폭 인상 되었습니다. 점수는 최하 1,000점으로 책정되었습니다.

챔프 제공 금단의 비법

보내실곳 서울시 용산구 원효로1가 116-2 지산빌딩 3층
우편번호: 140-111 [금단의 비법] 담당자 앞

SFC 슈퍼컴보이편

록맨X2

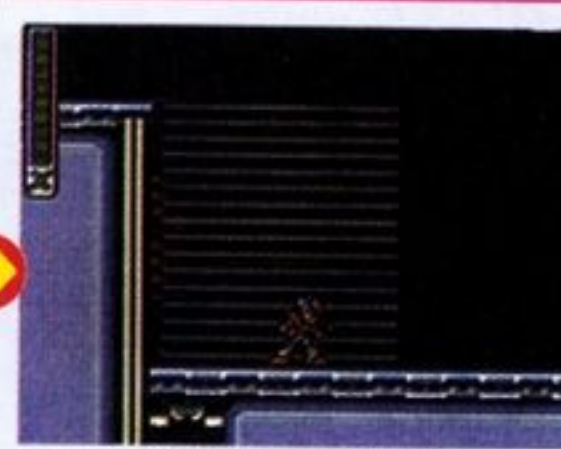
모든 장비를 가지고 시작하는 패스워드

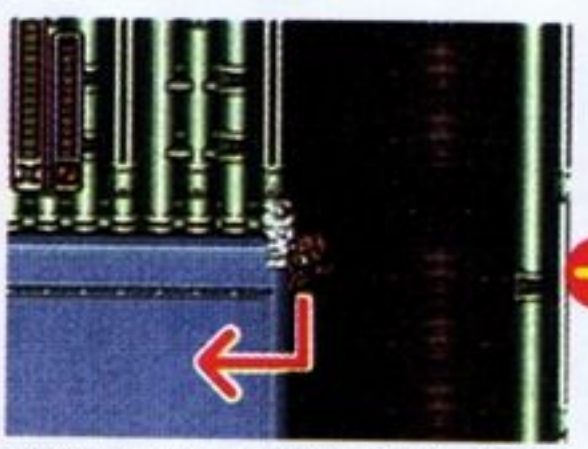
이 비법은 승룡권 아이템이 있는 스테이지부터 모든 장비를 가지고 시작할 수 있는 비법이다. 우선 패스워드 입력화면에서 사진과 같이 패스워드를 입력한다. 그 다음에 스테이지 선택화면에서 카운터 헌터 스테이지를 고른다. 그러면 보통 때에는 카운터 헌터 스테이지의 처음부터 시작하지만 이때는 3번째의 승룡권 아이템이 있는 에리어부터 시작하게 된다. 더우기 라이프 업, 서브탱크, 파츠 등이 모두 갖추어진 상태에서 시작할 수 있다.

즉 승룡권 캡슐이 있는 곳부터 시작되는 것이다. 우선 이 에리어의 첫번째 스타트 지점에서 제일 위까지 올라가서 오른쪽으로 전진하자. 그리고 1UP 아이템이 있는 장소에서부터 왼쪽의 벽을 타고 아래로 내려가자. 그러면 벽의 중간에 숨겨져 있는 통로에 들어서게 된다. 여기에서 라이프를 가득 채운 뒤 통로 안쪽으로 들어가 보자. 그곳에는 캡슐이 있는데 이것을 손에 넣으면 승룡권을 사용할 수 있게 된다.

패스워드 입력 화면에서 사진처럼 패스워드를 입력한다

카운터 헌터 스테이지를 선택하고 Y나 B버튼을 눌러서 결정한다

3번째의 에리어에서 시작한다

무기선택 화면을 보면 모든 장비가 갖추어져 있다

이 에리어에서 이곳부터 왼쪽 벽을 타고 내려간다

화살표가 있는 부분에 숨겨진 통로가 있고 이곳에서 캡슐을 얻게 된다

캡슐을 손에 넣으면 승룡권을 사용할 수 있게 된다

브레스 오브 화이어 I

숨겨진 캐릭터가 등장한다

전작에서 주인공과 함께 싸웠던 대마도사 디스. 이번의 「Ⅱ」에서는 그 디스가 숨겨진 캐릭터로 등장한다. 우선 니나를 동료로 만든뒤에 도적의 무덤 동쪽에 있는 디스의 방으로 가자. 그후에 모트 마을에 있는 마법사 학교의 2층 왼쪽에 있는 방으로 가서 학생들과 이야기를 하면 그중에 한 학생이 디스의 모습으로 변한 후에 동료가 될 것이다.

잘 보이지 않지만 잘 보면 도적의 무덤 동쪽에 무엇인가가 있을 것이다. 우선 들어가 보자

마법학교의 2층에 있는 이 학생에게 말을 걸면 곧 디스로 변할 것이다

브레스 오브 화이어Ⅰ

수호의 방패를 입수할 수 있다

우파루파의 동굴로 가서 우파루파를 사로잡아야 되는 이벤트 때에 우파루파를 잡지 않고 놓아주면 우파루파는 아이템을 준다. 그 아이템은 바스타드 스워드인데 이 아이템을 얻고난 후에 동굴을 나갔다가 다시 들어오면 또다시 아이템을 주는데 이번의 아이템은 바스타드 스워드가 아니라 수호의 방패인 것이다.

우파루파를 도망가게 하면 아이템을 얻을 수 있다

일단 밖으로 나가자. 그후에 다시 들어가면…

원래의 장소로 돌아가면 '수호의 방패'를 손에 넣을 수 있다

기동 무투전 G건담

언제라도 초필살기를 사용할 수 있다

어떤 모드에서든 상관없이 게임을 시작하여 전투화면으로 들어가면 곧바로 A,B,X,Y를 연속으로 누르자. 그리고 '레디 고!'라는 목소리가 나온 후에 버튼에서 손을 떼도록 하자. 그러면 커멘드를 입력한 쪽의 캐릭터가 언제라도 초필살기를 사용할 수 있다. 단 이 비법은 매 시합마다 커멘드를 입력하지 않으면 안된다.

게임을 시작하여 전투화면에 들어서면 곧바로 커멘드를 입력하자

'레디 고!!'라는 목소리가 나온 후에 버튼에서 손을 떼도록 하자

데미지 게이지가 적색으로 바뀌지 않아도 초필살기를 사용할 수 있다

우와~! 레벨이 무려 35!! 다른 캐릭터에 비교해서 본다면 굉장히 높은 수치이다

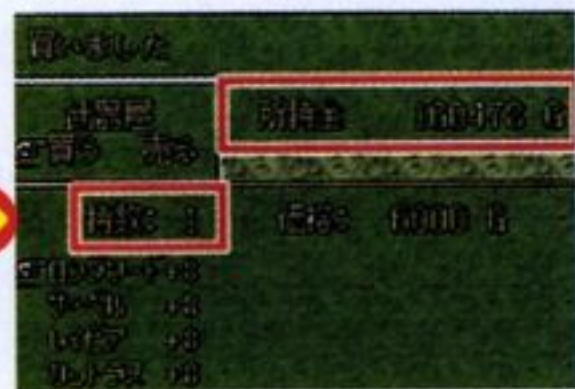
듀얼 오브Ⅰ

돈을 소비하지 않고 물건을 살 수 있다

이 비법은 물건을 살 때 돈을 사용하지 않는 기적의 비법이다. 우선 상점으로 가서 가지고 싶은 아이템을 선택한다.이 때 그 아이템을 1개 살 수 있을 정도의 금액은 가지고 있어야 한다.

다음에는 몇개 살 것인지를 결정하는 화면에서 콘트롤러 오른쪽과 A버튼을 동시에 누른다. 그러면 그 아이템을 1개 사게 되지만 소지 금액의 변화는 일어나지 않는다. 또한 무기의 파워 업시에도 어느 정도 파워 업시킬지를 정하는 화면에서 동일한 방법을 사용하면 돈을 들이지 않고도 무기를 파워업 시킬 수 있다.

우선 사고 싶은 아이템을 선택한다. 여기에서는 롱 스워드를 고르자

몇개 살 것인지 결정하는 화면에서 커멘드를 입력한다

보는 것과 같이 소지 금액은 줄지 않고 롱 스워드는 갯수가 증가하였다

무기의 파워 업시에도 회수에 커서를 맞추어 놓고 동일한 방법을 사용한다

공격력을 간단하게 올릴 수 있다

힘내라 고에몽3

나무통 대신에 동전들이!

돈이 궁하다면 우선 아지트C로 가서 여탕에 들어가자. 거기에서 2P콘트롤러의 L+R+셀렉트를 누른 채로 있으면 여자들이 던지는 나무통이 동전으로 변하게 된다. 단 플레이어의 소지금액이 3000냥 이상이면 이 비법은 사용할 수 없다.

돈이 궁하다면 아지트C로 가자

여탕으로 들어가서 커멘드를 입력하자

나무통 대신에 동전으로 변하여 마구마구 날아온다. 우하하!!

MD 슈퍼알라딘보이편

쿨 스팟

무적 모드

우선 옵션 화면에 들어가서

커멘드를 입력할 때에는 음악이나 사운드의 항목이 무난하다. 난이도 등을 마음대로 바꿀 수 있다

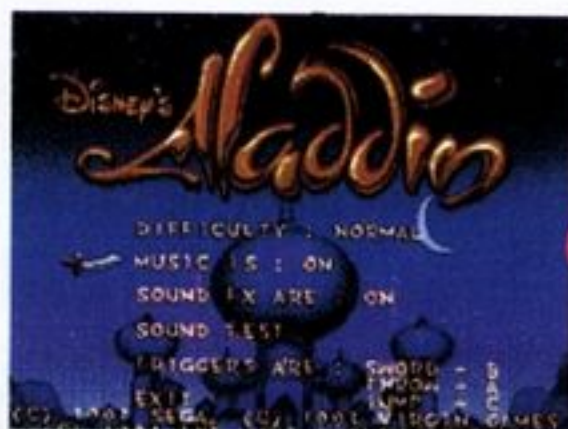
그런데 성공하면 왠지 이러한 화면이 나온다. 절대로 이것은 개발자와 관계가 없다

커서를 위에서 3번째 항목에 맞추어 놓는다. 그리고 A를 2회, B를 2회, C를 4회, B를 2회, A를 4회, B를 2회, C를 2회의 순으로 버튼을 누른다. 그러면 화면이 바뀌면서 무적 모드, 레벨, 특수한 포즈 기능 등을 사용할 수 있게 된다.

3가지의 항목은 각각 레벨 셀렉트, 무적, 특수 포즈 등으로 되어 있다. 특수 포즈의 효과는 플레이중에 스타트를 누르면 알 수 있다

알라딘

무적 모드

옵션화면에 들어서면 커서의 위에서 3번째 항목에 맞추어 놓는다(이쪽도 뮤직과 사운드가 적당하다).그렇게 한 다음에 버튼을「A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B」의 순으로 누른다. 그러면 화면이 바뀌면서 무적모드 등을 설정할 수 있게 된다.

쿨 스팟과 마찬가지로 옵션화면에서 버튼을 누른다. 그렇게 하면 또 개발자와 아무런 관계없는 얼굴이 다시 나타난다

쿨 스팟과 마찬가지로 무적과 레벨 설정 등의 옵션이 나오게 된다

애프터 버너 컴플리트

격추된 장소에서 부활할 수 있다

이 게임은 아케이드와 거의 비슷지만 격추당하면 컨티뉴해도 그 스테이지의 처음부터 시작하게 된다. 그때에 기체가 격추된 장소에서부터 시작하는 비법을 사용하도록 하자. 그러나 이 비법을 사용하여도 컨티뉴는 3회까지 밖에 되지 않는다.

「세가~」라는 목소리와 함께 로고가 나오고 있을 때 커멘드를 입력한다

방법은 세가의 로고가 나오고 있을 때 2P 콘트롤러의 A버튼과 C버튼을 누른 채로 스타트 버튼을 누르면 된다.

하지만 비법을 사용해도 컨티뉴는 3회까지다

뿌요뿌요통

사탄도 놀란 새로운 모드

옵션에 커서를 맞추고 2P 콘트롤러의 C버튼을 계속해서 누르자. 그렇게 하면「둘이서 뿌요뿌요」모드의 승리조건을 'SENSYU'나 'POINT'로 설정할 수 있다.

예를들면 5판승부라고 한다면 전자의 경우는 3판을 먼저 이기는 쪽이 승리하는 것이고 후자쪽은 5판을 모두 겨루어서 포인트를 비교한 후에 승부를 판정하는 것이다.

모드 선택화면에서 커서를 옵션에 맞추고 커멘드를 입력하자

포인트제의 배틀 모드다!

이 난은 독자들이 보내온 엽서로 꾸며지는 곳입니다. 때문에 사진이 없는 경우가 있으므로 양해 바랍니다. 여기에 뽑히신 분들에게는 1등은 IBM PC게임팩, 2등은 게임챔프 게임음악CD를 드리며 그 외의 분들에게는 챔프점수 1,000점을 드립니다. (간혹 외지에서 나온 것을 그대로 베껴 보내오거나 저희가 실제 테스트해보아 실행 되지 않는 비법은 탈락되오니 이점 양지하시기 바랍니다)

SFC 화이널 환타지VI

HP 50%상승의 매슬벨트 얻는 법

원래 매슬벨트는 광신도의 탑에 있는 8용을 죽여야만 얻을 수 있지만 콜로세움에서 얻을 수 있는 방법이 있다. 먼저 크리스탈 스워드를 상점에서 구입한 후 콜로세움으로 가서 이 아이템을 걸면 록크를 이용하여 훔치기를 시도하자. 매슬벨트를 훔치면 OK! 바이오 포션은 리세트하자.

수호의 반지 얻는법

콜로세움에 가서 리네임 카드를 걸면 몬스터가 나오는데 훔치기를 시도하면(여러번 시도) 수호의 반지를 얻을 수 있다.

이재승/전남 광주시 서구 진월동 500-7번지 유달파크 1503

SFC 브레스 오브 화이어II

공동체를 하늘로 띄우자!

우선 음악의 나라 남쪽에 위치한 간츠마을의 서재 뒤에 숨어서 사는 에이치치를 공동체로 보내자. 그리고 난 후 대교회의 이벤트 마지막에서 류의 아버지 가나를 속박하고 있는 기계의 방어 시스템인 레이저 아이만 공격하고 가나는 공격하지 말자. 그러면 가나가 흑마법을 사용하여 공동체로 갈 수 있다. 그리고 우물속에 들어가면 가나가 와서 공동체를 하늘로 띄워 준다. 이 방법을 사용하면 엔딩도 달라지게 된다.

허용준/경기도 안양시 안양 7동 147-9 영광빌라 가-1302

IBM PC 삼국연의

군사를 늘이는 방법

삼국연의에서 천하 통일을 하려면 많은 군사가 필요하다. 그러나 그 군사를 얻기에는 너무나 많은 시간과 힘이 드는데 그 군사들을 한꺼번에 다 모을 수 있는 비법이 발견되었다. 우선 자기 땅이 두 개 이상 필요하다. 그리고 그 두 땅중 군주가 있는 쪽 말고 다른쪽 땅의 태수에게 군사를 꽉 채우고 무장도, 훈련도도 다 올립니다. 그리고 그 지역에 자치권을 주면 그 지역 태수는 알아서 군사, 훈련, 무장도를 알아서 꽉 채워줍니다.

안승룡/경상남도 마산시 회원 2동 673

GB 월드 히어로즈2JET

라스트 보스인 제우스 고르는 법

월드 히어로즈2JET의 라스트 보스인 제우스를 고를 수 있습니다. 방법은 전원을 켜면 나오는 타카라 로고에서 재빨리 우, 좌, A, B, 하, A, B, 상을 누릅니다. 그외에 제우스의 필살기는 좌(모음), 우+B와 하, 좌하, 좌, 좌하, 우+A 등이 있습니다.

김정곤/서울시 관악구 산림 본동 87-60

MD 스토리 오브 도어

숨겨진 아이템 얻는 법

이흐리트를 얻은 후에 군단의 정체를 알아내기 위해서 가던 도중에 어느 작은 연못이 있을 것이다. 조금더 위쪽으로 가면 벽돌을 쌓아둔 것 같은 벽이 있는데 그곳을 부수고 들어가면 이흐리트를 이용해서 경주를 하는 곳이있다. 빠른 시간내에 코스를 5바퀴 돌면 5개의 아이템중에 하나를 얻을 수 있다.

여현동 / 부산시 동래구 연산 8동 372-29

IBM PC 프린세스 메이커2

엔딩을 오래 볼 수 있다

IBM PC「프린세스 메이커2」는 딸을 교육시키는 게임으로 딸이 18세가 되면 엔딩을 보게 된다. 이때 게임의 엔딩을 끌고 싶은 사람은 PC-TOOLS를 이용하여 세이브 화일에서 0섹터 187번지를 유저가 바꾸고 싶은 나이로 고치면 엔딩은 무제한으로 연장된다(단 16진수로 표기해야 한다. 예)10세=0A 18세=12).

그럼 재미있게 게임을 즐기세요.

박영수 / 충남 천안시 쌍용동 주공 APT 105-1509

버그를 잡아라!

1단계 작전 개시 !!!

따스한 봄날, 어딘가에서 들려오는 코 고는 소리에 잠을 깬 빅 보스. 코고는 범인은 버그 헌터. 개구리가 겨울 잠에서 깨어나 설치는 지금 버그헌터가 잠을 자다니…

으! 두고보자. 버그들이 세상을 활개치고 다니는 이 혼란한 세상에 빅보스님은 남한강 어느 00수련원 아니 00부대에서 그 유명한 씰팀도 무서워 한다는 지옥 훈련을 김또깡과 함께 받고 있건만. 유력한 정보통에 의하면 버그들이 봄 기운을 타고 더욱 기승을 부릴 것이라는데… 버그헌터 여러분! 눈을 크게 뜨고 버그잡이에 열중합시다.

자, 이제 제 1단계 작전의 새로운 지시사항이 나갑니다.

지시사항1

5월에 빅보스님이 이사를 한다는 정보가 누설되었기 때문에 더욱 더 악질 버그들이 날뛸 것이다. 버그헌터들은 두 눈을 부릅 뜨고 상황을 자세히, 그리고 신속히 보고하라.

지시사항2

버그헌터들이 중간고사 기간에 힘들어 하는 것을 아는 빅보스는 버그헌터들의 구구절절한 사연을 많이 실어 버그헌터들의 사기진작에 이바지할 것이다.

지시사항3

나 빅보스는 버그박멸에 공을 세운 20명의 버그헌터를 추첨, 중앙 컴퓨터에 보존할 것이며 점수가 너무 낮다는 여론을 수렴, 가격 파괴 시즌에 맞춰 과감히 100점을 올려주기로 혼자 결심했다.

앞으로 이 지시사항을 잘 따라 많은 버그를 잡아 보내준다면, 버그들은 살아날 길이 없을 것이다.

1995.4.5 빅 보스 씀

◉◉◉이 지시사항은 5초 후에도 존재 한다.◉◉◉

선착순 하나 — 포상점수 1,000점

김슬기/

밤잠을 자지 않는 사이버헌터

발신자 내용검색

게임챔프 버그를 잡아라!의 빅보스님께!

빅보스님, 그간 기체후 일향만강 하시온지요?

이번 달엔 다른 달보다 버그가 훨씬 없었어요.(솔직히 말하면 많긴 많지만)

그 원인은 빅보스의 버그박멸 1개월 아니, 1개년 계획과 밤잠을 자지 않고 버그를 잡은 우리 사이버헌터의 피나는 노력 때문이라 생각합니다.

95년 3월 5일 일요일.

나와 버그를 잡느라 수고한 일원과 잡혀준 버그께 감사드리며…

버그 생포 상황

본지 68P 명인의 게임평가에서 말도 않되는(x), 말도 안되는(o)

본지 68P 리스타 더 슈팅스타의 발매일은 2월 16일임.

본지 69P 프론트 미션 가격이 9,980엔이 아니라 11,400엔 임.

본지 81P 세가 차세대 전략 중 새로와(x), 새로워(o)

본지 166P 즐거운 챔프 가족중 많이 아픔니까(x), 많이 아픕니까(o)

이하 생략

수신자 응답

편지에 나와 있는 그림이 본인이에요?

정말 그림이 귀엽군요. 혹시 그 그림 중에 자기를 닮은 동물이 있는지요?

혹시 집에 돈이 없으신지요? 왜 집에 있는 연습장을 찢어서 봉투도 풀기 힘들게 하는 거예요. 마지막에 있는 브라키오 사우르스랑 트리쎄라톱스들이 버그들을 지키기로 했답니다.

선착순 둘 — 포상점수 1,000점

김현철/

사이다 때문에…

발신자 내용검색

안녕하십니까? 빅보스님

저는 대구에 사는 김현철이라는 학생입니다. 제가 이렇게 버그를 잡아드리는 슬픈 사연을 들려 드리겠습니다. 때는 설날 저는 친척 아이들과 재미있게 놀고 있었습니다. 그 때 친척 아이들 중 가장 어린 김재현이란 아이가 내가 그토록 힘들여서 용돈을 모아 산 게임기를 가지고 놀더니 그 위에 사이다를 주루룩 쏟아 버렸지 뭡니까! 저는 4살짜리 아이가 한 일이라 뭐라 말도 못하고 밤에 달보며 울었습니다. 다음날 나는 고장난 게임기를 들고 시내를 하루종일 돌아다녔습니다. 그러나 어디에도 고칠 수 있는 곳을 찾지 못했습니다. 결국 나는 눈물을 삼키며 게임기를 포장해 뒷뜰 한가운데 묻었습니다. 저는 세배돈으로 오락기를 살까 생각해 보았지만 후환이 두려워 딴 방법을 찾기 시작했습니다. 결국 생각해 낸 것이 챔프점수를 타는 것이었습니다. 저는 게임챔프 4월호를 사자마자 처음으로 버그를 잡기 시작했습니다. 불타는 투지로 온갖 버그를 밤새워 하루만에 21개를 잡았습니다. 부디 제가 게임기를 탈 수 있도록 도와주십시오. 그럼 이제부터 잡은 것을 보여드리겠습니다.

버그 생포 상황

본지 80P 중간의 무용수 설명에서 4번째 '몬스터는 쓰러지고 만다'의 윗 그림에 「스타 폭스2」의 사진이 나와 있다.

본지 124p 메탈헤드는 MD용이 아니고 슈퍼32X용이다.

본지 146p 사진 중 에일리언이 아니라 프레데터임.

이하 생략

수신자 응답

으! 웬수 같은 사이다….

사이다가 미울 거예요. 그러나 사이다는 원망마세요.

그리고 김재현이란 아이를 미워하지도 말고 빅보스님이 최대한 노력하여 게임기를 탈 수 있게 점수를 많이 많이 줄께요. 그리고 사이다 때문에 천국으로 날라간 게임기를 위해 우리 모두 묵념합시다.

선착순 셋

포상점수 1,000점

노정현/

꿈같은 얘기지만…

발신자 내용검색

안녕하세요? 빅보스님.
저는 하루라도 챔프를 안보면 눈에 가시가 돋는 열성 애독자입니다.
그리고 버그를 잡아라에 처음 글을 보내는 초보입니다. 저는 꼭 챔프 점수를 모아 상품을 타겠습니다.
꿈 같은 얘기겠지만 저는 챔프점수를 모아 새턴을 타고 싶습니다. 지금부터라도 챔프점수를 계속 모으겠습니다. 꼭 제 버그를 뽑으셔서 챔프점수를 모을 수 있게 해 주세요. 빅보스님 그러면 제가 찾은 버그입니다.

버그 생포 상황

본지 78P 드래곤 퀘스트Ⅵ는 32M(x), 미정(o)
본지 87p 밑의 설명 중 킬러 인스팅크, 킬러 이스팅트를 킬러 인스팅트로 고칩니다.
본지 143p 폴리콘(x), 폴리곤(o)
본지 182p 이현세씨 만화인 뿌사리까치를 뿌라시까치로 바꿔 놓았습니다.
이현세씨 만화를 가장 많이 보는 나로선 무척 화가 나는군요.
이하 생략

수신자 응답

빅보스님이 새로운 초보 헌터를 중앙 컴퓨터에 올립니다. 삐이삐이…
이제 등록되었습니다. 기쁘시죠?
그러나 앞으로 새턴을 위해서 멀고도 험난한 길이 기다리고 있을 겁니다.
빅보스님이 이번에 특별히 1,000점을 드리겠습니다.
앗! 편지에 버그 발생! 뒤에 있는 버그 그림이 개구리가 아닙니다!

선착순 넷

포상점수 1,000점

이철호/

저희 동네엔 이런 전설이…

발신자 내용검색

흑흑흑… 게임챔프 보세요. 저는 게임챔프의 광적인 팬인 중3의 이철호입니다.
-중간 생략-
옛날부터 저의 고향은 원동이라는 곳입니다. 그 원동이라는 곳은 저주받은 동네인 것같아요. 왜냐하면 그 이유는 다음과 같습니다. 옛날부터 저의 고향인 원동은 사람이 많이 죽었답니다. 그 예로 어느 날 관광객 두 명이 저희 동네에 놀러왔답니다. 그 관광객들은 철로 위를 걷다가 그만 기차에 치어 죽었습니다. 또 어떤 아주머니가 아기를 안고 창밖을 보다가 실수로 아기를 강물에 빠뜨렸습니다. 이것들말고 아주 많이 있습니다. 사람이 너무 많이 죽은 탓에 죽은 사람들의 영혼이 밤 거리를 나돌아 다닌다고 합니다. 그래서 실제로 그 영혼을 보고 기절을 할 뻔한 사람도 있었습니다.
게임챔프와 빅보스님이 친구와 죽은 사람들을 진심으로 위로해 주세요. 그러면 그런 일이 다시는 일어나지는 않을 것입니다.

버그 생포 상황

본지 69p 송백정의 얘기를 해놓은 곳에서 닫는 괄호는 있는데 여는 괄호는 없다.
본지 82P 한계점의(x), 한계점은(o)
게임파워 5p 교육용 소프트웨어에서 만화로 배우는 한자공부가 영어로 배우는 도시탐험과 내용이 같다.
이하 생략

수신자 응답

밤에 너무 무서우실 것같아요.
그러나 게임챔프의 여러 명인, 특히 송백정님이 죽은 사람들을 위해서 위로 기도를 해주었답니다. 그리고 이 빅보스님이 정보원들을 통해서 그쪽 상황을 조사해보고 오라고 했습니다.
그리고 그림도 잘 그리셨네요.

선착순 다섯

포상점수 500점

신원미상/

반갑게 맞이할 거예요!

발신자 내용검색

새턴을 타기 위해 지난호 버그도 잡고 금단의 비법도 보내고 초음속 퀴즈도 보내고 했는데 하나도 안 뽑혔군요. 그러나 챔프를 믿고 다시 보냅니다. 그리고 저희 집에서 편의점을 해요. LG25 신길점인데 오실려면 전화하시고 오세요. 그러면 반갑게 맞아드리죠.

버그 생포 상황

본지 77P 아크 스토커즈(x), 다크 스토커즈(o)
게임파워 4p 킹스퀘스트 의 장르는 액션이 아니라 어드벤처
33P to be comtinued(x), to be continued(o)
62p 라헬은 여자인데 남자 사진이 나옴.
이하 생략

수신자 응답

음 편의점이라…
빅보스외 다른 모든 명인들이 시간내서 가야겠군. 저희들이 간다고 해서 공짜로 먹는다는 것은 아니고 돈을 다 내고 먹을테니까 걱정하지 말아요. 그리고 왜 이름을 안 쓰셨는지요. 중앙 컴퓨터에 이름을 싣지 못하잖아요.

기 타

그밖의 사이버 버그 헌터 리스트

김대철/
강길홍/
최성훈/
이찬규/
신준철/
조재영/
이수열/
홍정표/
김인규/
강지영/
우양제/
김창기/
조인택/
변효성/
노병훈/
최진수/
박창근/
임종태/
정해평/
홍성우/

이상 20명의 버그 헌터들에게는 포상점수 200점씩을 드립니다.

챔프 아트 갤러리

드디어 졸음과의 전쟁이 시작됐다! 혹시나 독자 여러분들 중에 그림을 그리는 도중 졸다가 작품에 침을 흘렸을 경우 발각 즉시 실격 처리하겠습니다. 이 점 유의하시며 많은 작품 보내주시고 보내주신 작품들은 엄선해서 국립과학수사연구소에 정밀감정을 의뢰해 불순물(특히 침) 검출여부를 조사할 예정입니다. 무사히 모든 조사에서 통과된 입선작에 대해서는 챔프점수 1,000점을 드리고 장원, 준장원, 준준장원에게는 각각 IBM PC게임 디스켓, 「네모네모 로직」단행본, 게임음악 CD를 드리겠습니다.

이달의 장원

이게 소풍이야, 모험이야?

김현일/

준장원

손씨 집안의 파워!

이준열/

준준장원

「페다」의 두영웅. 난 개가 아냐!

주영일/

베르단디보다 예쁘죠?

이광국/

우리는 명콤비 「인터럽터

권중현/

은하영웅 라인하르트

장윤수/

꺼벙이 아키라

권혁우/

오데로 갔나! 칠성구

손경식/

모험은 이제부터다!

강준구/

초사이언인 오공

김성원/

너무 야한가?

김종하/

지구의 평화는 내가 지킨다!

유동준/

갈포드와 나코루루는 연인?!

박해일/

영원한 검객 하오마루

류지만/

장발족 싸울아비

문성웅/

새침떼기 아가씨

김미경/

이상의 입상자에게는 챔프점수 1,000점씩을 드립니다

알 림

이 코너에 참여하신 분들의 엽서는 절대 반환되지 않습니다. (단 그림 제목과 4컷 만화 제목 명기!!)

상품을 받으실 분들은 자신의 신분을 증명할 수 있는 신분증을 지참하시고 게임챔프로 방문하시기 바랍니다. (단 상품을 받을 수 있는 날은 매월 24일이며 당선된 후 1개월이 지나면 상품을 받을 수 없습니다. 방문전에 반드시 전화요망!)

보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 「챔프 아트 갤러리」 담당자앞

리틀 진 사무라이!!!

김원석/

가면속의 주인공은?

최진수/

우리는 스화 2 X세대!

진창규/

◐ 암흑가의 아랑들

배훈열/

4컷 만화

담배불 좀…

한남호/

나코루루의 과거

윤병조/

애니 비전

명작스테이션

에피소드 1

테스트 파일로트로 전배된다는 말에 오히려 기뻐하는 이사무 다이손

인류가 거대한 우주전함 '마크로스'를 손에 넣고 그로 인해 최초의 우주전쟁을 벌였던 사실도 벌써 30년 전의 과거. 인류는 지구라는 행성에서 벗어나 은하계로 진출, 여러개의 행성을 개척하여 살기 시작했다.

이것이 뇌파 조종식 차세대 전투기 YF-21

행동이 제멋대로인데다 전투중에도 지나치게 과격하다고 하여 최전선에서 빠지게 된 젊은 파일로트 이사무. 그가 새로이 배치된 곳은 행성 에덴의 신형 전투기 테스트장. 이사무는 평소에 꿈꿔오던 테스트 파일로트가 된 것이다. 서기 2040년의 어느 날이었다. 가변형 전투기 바르키리도 여러차례 개량되어 'VF-11 선더볼트'가 통합군의 주력 전투기로 사용중이었다. 그러나 에덴에서 진행되고 있는 프로젝트는 이를 대신할 차세대 전투기로 YF-21과 YF-19를 비교하는 것이었다. 새로운 전투기가 갖추어야 할 조건은 단독 초공간 도약기능을 갖는 것으로, 적의 방위선을 전투기가 홀로 돌파하여 중추부를 파괴하고 탈출하는 작전을 수행할 수 있도록 하기 위함이다.

이사무를 만나자마자 독설을 퍼붓는 가르도

이사무는 YF-19를 맡게 되었다. 한편 이미 시험비행 단계에 들어가 있는 YF-21의 조종사는 놀랍게도 이사무의 옛 친구인 가르도였다. 그러나 두 사람은 만나자마자 불꽃 튀는 감정대립을 시작한다. 3년전의 '어떤 사건' 때문이었다.

"도망치려면 지금 치는 것이 좋을 걸" 가르도의 말에 분노를 참는 이사무

그리고 7년 전의 사건과 관련 있는 또 한 사람의 친구가 에덴에 왔다. 그녀의 이름은 뮨. 뮨은 예전에 가수 지망생이었으나 지금은 컴퓨터 기술로 만들어진 버철 가수 '샤론 애플'의 프로듀서로서 행성 에덴에 공연을 위해 온 것이다.

제각기 에덴에서 자라났고 서로 흩어졌다가 우연히 같은 시기에 같은 행성에 다시 모이게 된 세 사람. 뮨은 기자들과의 인터뷰를 마치고 샤론 애플의 시스템을 콘서트장에 설치하는 작업을 마무리 지은 후 추억의 장소인 풍력 발전소 언덕에 간다. 학생 시절 친구였던 이사무, 가르도와 함께 자주 왔던 바람이 거세게 불던

시뮬레이터로 연습중인 이사무

루시와 데이트 중인 이사무

뮨이 샤론 애플의 콘서트를 위해 에덴에 도착했다

인터뷰 방송을 보고 놀라는 가르도

추억의 풍력 발전소 언덕에 온 뮨

추락하는 YF-21을 받쳐들고 날아가는 이사무의 비행기

역. 여기서 그녀는 뉴스로 이 왔다는 소식을 듣고 기다고 있던 가르도와 만난다.

"이제 그만둬. 그 때의 일은 어버리는 거야."

아무 일도 없었다는 듯이 서 태연하게 말하던 뮨에게 르도는 이렇게 말하면서 그를 안았다. 그러나 그 때 역 옛 추억을 찾아 오토바이에로 사귄 여자친구 루시를 태고 온 이사무와 마주친다.

의 옆에 서 있는 것이 샤론 애플의 컴터 시스템

이사무와 가르도의 사이에 시돋힌 말이 오가고 둘은 주을 쥐고 싸우려고 했지만, 사람 사이에 뮨이 끼어들어 움을 말린다. 가르도는 이사에게 당당하게 말한다.

"에덴에 잘 돌아왔다. 그렇만 뮨도 프로젝트도 네게 양하지 않겠어. 알았나?"

"멋대로 하렴. 그렇지만 프젝트만큼은 네놈에게 지지을 거야."

"너 같은 배신자에게는 아 것도 양보하지 못해, 아무

샤론의 인공지능 시스템을 정비하고 있다

"그 일을 잊어버려…" 뮨을 끌어안는 가르도

것도…!"

몇일 후, 시험 비행장에서 YF-21이 하늘로 날아올랐다. 가르도가 조종하는 YF-21은 뇌파에 의해 조종되는 혁신적인 전투기였다. 수십발이나 되는 최신형 미사일을 두뇌와 연

주먹다짐을 하려는 이사무와 가르도

결된 컴퓨터가 진행방향을 계산하여 모두 피해버리고 말았다. 연습용 미사일은 오히려 저 멀리 뒤에서 날아오던 이사무의 시뮬레이션용 비행기를 덮쳤다.

"저 바보같은 가르도도 피하는데 내가 맞을 수 있어?"

연습용 미사일은 화약이 들어있지 않아 명중해도 별 지장은 없겠지만, 이사무의 자존심이 그것을 허락하지 않았다. 그럼에도 불구하고 수발의 미

"나는 더 이상 옛날의 내가 아니야!"

사일이 YF-19에 명중하고 말았다.

이번에는 YF-21에게 표적 비행기와 공중전을 벌이라는 지시가 내려졌다. 10대가 넘을 듯한 비행기들이 날카롭게 기관총을 쏘았으나 가르도는 이를 모두 피하고 순식간에 격추시켜 버렸다. 마지막 한 대를 격추시키려는 순간 갑자기 이사무의 비행기가 끼어들어 대신 격추시켰다.

"이사무, 이 자식…!"

수십발의 미사일이 날아오는 진로를 예측하여 피해내는 가르도의 YF-21

공중에서 맞딱뜨릴 뻔한 이사무와 가르도였지만…

그 때였다. 흥분한 가르도의 뇌파가 어지러워지더니 YF-21의 컴퓨터와의 접속이 끊어졌다. 콘트롤을 잃고 지상으로 떨어지기 시작하는 YF-21. 그것을 이사무의 비행기가 변신하여 땅에 부딪치기 직전에 구출해 주었다.

그러나 다시 가르도의 두뇌와 YF-21이 연결된 다음, 사고가 일어났다.

가르도의 YF-21에게 떠밀려 땅에 추락한 이사무

'내가 만일 지금 아래의 전투기를 밀쳐내면 이사무는…!'

잠깐 마음 속으로 상상했을 뿐이었는데 정말로 YF-21이 밑의 이사무를 땅에 내리찍었다. 이사무의 비행기는 지상을 구르면서 추락했다.

한참 뒤, 기지에서 이사무는 가르도의 멱살을 잡았다.

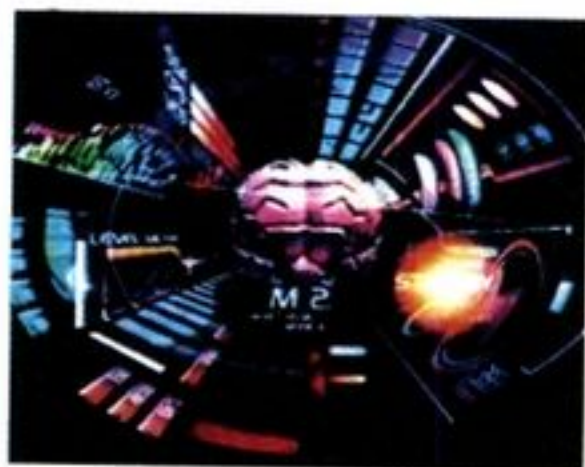
"이 자식, 너, 설마 일부러…!"

"미안해, 그건 사고였어."

노려보고 있는 이사무를 뒤

"미안, 사고였어." 그렇게 말하고 자리를 뜨는 가르도의 표정은 착잡하기만 하다

로 하고 걸어가는 가르도. 그도 내심 궁금했다. 도대체 마음 속으로만 상상했는데 어떻게 그렇게 되었는지…

에피소드 2

샤론의 컴퓨터와 뮨의 두뇌가 접속되었다

샤론 애플은 뮨과 연결됨으로써 비로소 감정패턴을 가질 수 있었다

완벽한 인공지능에 감정체제까지 가지고 있다고 알려진 버철가수 샤론 애플의 콘서트가 시작되었다. 뮨은 언제나 그랬듯이 컴퓨터실에 들어가 누웠다. 그녀의 뇌파가 샤론의 컴퓨터와 연결되었다. 샤론의 감정 프로그램이 완성되어있지 않았기 때문에 선전과는 달리 실제로는 뮨이 샤론의 감정부분을 대신 제어하고 있는 것이다. 관객들은 그 사실도 모르고 3차원 영상을 즐기며 콘서트를 지켜보고 있었다. YF-19의 설계 책임자인 얀 노이만은 컴퓨터에도 천재적인 소질을 가지고 있었다. 그는 이사무 등과 함께 콘서

얀 노이만이 컴퓨터를 조작하여 샤론의 프로그램을 해킹한다

해킹당하자 흐트러지기 시작하는 샤론의 영상

트장에 놀러와서는 손목에 차고 온 컴퓨터로 샤론의 프로그램을 해킹하였다.

"어떻게 된 거야?"

"샤론의 인공지능 프로그램에 바이러스가…!"

컴퓨터실에서 이렇게 당황하기 시작할 때, 그는 컴퓨터를 끄고 해킹을 중단했다. 그때, 뮨은 카메라로 해킹을 하고 있던 얀과 그의 옆에 앉아있는 이사무를 발견하고 놀랐다. 애써 숨기려고 하지는 않았지만 아직까지도 이사무에게 특별한 감정을 가지고 있었

다른 샤론의 영상이 관객들 사이를 누비며 노래한다

던 그녀인 만큼 의외의 장소에서 그를 발견한 뮨의 놀라움은 상당한 것이었다. 그러나 더욱 놀라운 일이 그 뒤에 벌어졌다. 뮨의 생각과는 관계 없이 샤론 애플의 버철 리얼리티 영상이 이사무에게 다가가서는 키스를 한 것이다. 배짱 좋기로 유명한 이사무조차도 샤론의 행동에 놀라 손가락 하나 꼼짝하지 못했다.

그 다음날, 이사무가 오기 전의 사고로 공장에서 수리중이었던 YF-19의 수리가 끝났다. 꿈에도 그리던 신형기에 올라탄 이사무는 고기가 물을 만난 것처럼 멋지게 하늘을 누볐다. 대기권 탈출까지 48초밖에 걸리지 않는 YF-19의

뮨은 카메라로 관객 속에 끼어 있는 이사무를 발견한다

성능은 참으로 놀라운 것이었다. 그 후부터는 YF-19와 YF-21의 성능비교가 본격적으로 이루어지기 시작했다. 그런데 많은 사람들의 예상을 깨고 YF-19의 시험결과가 더 좋게 나오고 있었다. 물론 기

샤론이 이사무에게 다가가 키스를…

본적인 비행기의 질에도 차이가 있었겠지만 이사무의 실력이 가르도보다 낫다는 증거이기도 했다.

첫번재 성능 비교가 끝난 다음 날, 모두들 휴식을 취하였다. 얀 노이만은 컴퓨터 해커답게 한가한 틈을 이용하여 숙소에서 컴퓨터를 만지고 있

대기권 밖으로 나가는데 겨우 48초! 경이로운 성능의 YF-19

YF-21과 함께 성능 테스트를 받고 YF-19

었다. 그는 지난번의 콘서트서 해킹을 통해 빼돌린 샤론 프로그램을 숙소에 가져와 열심히 분석하고 있었다. 상하군… 프로그램은 다 빼다고 생각했는데… 왜 감정 로그램이 없지?' 얀은 연신 개를 갸웃거리고 있었다.

모종의 전자 회로를 비밀리에 구입하 샤론 애플의 컴퓨터 기술자 마지

한편 가르도와 이사무에 수수께끼의 전화가 걸려왔다 '오늘 저녁, 콘서트장에서 재 발생'이라는 말이 딱딱 컴퓨터 합성음으로 녹음되어 있었다.

어딘지 수상하다고 느낀 사람은 제각기 뮨이 거처하고 있는 호텔로 서둘러서 갔다

테스트 결과, YF-19의 성능이 전반적으 YF-21보다 앞선 것으로 나오고 있었다

먼저 도착한 가르도가 올라가 보니 아니나 다를까, 뮨이 머무르고 있는 방에 불이 나서 연기가 문 틈으로 새어나오고 있었다.

뮨은 굳게 잠겨서 뮨은 방안에서 질식한 상태. 가르도가 철문을 수차례 몸으로

했지만 문은 꿈쩍도 하지 않다. 그러나 호텔 복도의 감 카메라가 가르도의 모습을 인하자 강철문이 자동으로 혔다.

노이만은 집에서 빼돌려온 샤론의 프로그램을 분석하고 있었다

"왜 경보가 울리지 않는 거?!"

이렇게 외치면서 뮨을 업고 르도가 뛰어나왔다. 가르도 어깨와 등에서는 피가 흐르 있었다.

비교평가가 있은 다음 날, 지의 식당에서 아침식사를 던 이사무는 가르도를 보고 가가 시비를 걸었다.

"뮨은 내게 돌아섰어. 이제 프로젝트에서만 승리하면 ."

화재가 났지만 방문이 잠겨 나오지 못하는 뮨

승리감에 도취한 가르도는 이사무를 무시하듯 가볍게 응수했다. 그러나 성능 비교평가는 가르도의 생각처럼 진행되지 않았다.

둘은 관제탑의 지시를 어기고 격투전 훈련장에서 배트로

가르도가 뮨을 구출해내고서야 겨우 소화장치가 작동하기 시작했다

관제탑의 지시를 어기고 격투 성능 시험장에 들어간 두 사람

"뮨은 내 여자야. 남은 것은 프로젝트뿐이지."
"재미있군. 당장이라도 승부를 내볼까?"

이드(인간형 로보트)로 변신, 서로 치고받고 싸우기 시작한 것이다. 그러나 최전선에서 더욱 많은 실전경험을 쌓은 이사무가 더 유리했다. 더 이상 당해낼 수 없게 되자, 가르도는 뇌파조종을 중단하고 수동으로 바꾸었다. 그리고 가르도의 YF-21은 땅에 떨어져 있던 YF-19의 기관총을 쥐었다. 다음 순간 요란한 총성과 함께 YF-19는 벌집이 되어 나가 떨어졌다. 기관총 안에는 연습용 총탄 대신에 실탄이 들어 있었던 것이다.

격투전에서는 이사무의 YF-19가 더 유리하였으나…

뮨의 숙소에 사고 소식을 알리는 전화가 왔다

에피소드 3

걱정하는 뮨의 눈 앞에서 이사무가 정신을 차렸다

사고 때문에 병원으로 옮겨졌던 이사무가 정신을 차리고 맨 처음 본 것은 걱정이 가득한 뮨의 얼굴이었다.

"왜 그렇게 되도록 싸운거야? 왜?"

"너야말로 평생 내 얼굴을 안 볼 것처럼 굴더니 왜 온거야?"

"그거야… 네가 중태라니까, 마지막을 지켜보아줘야 한다고 생각하고…"

청문회에서 사건의 자초지종을 설명하는 가르도

이 말에 이사무는 자신이 건재하다는 것을 보여주기라도 하려는 듯, 무리하게 침대에서 일어났다. 그리고 뮨을 억지로 데리고 병원을 빠져나왔다.

병원을 나온 두 사람이 간 곳은 옛날의 추억이 담겨있는 한 언덕이었다. 뮨의 눈에는 이사무가 7년 전과 다른 곳이 전혀 없는 것처럼 보였다.

그리고 둘은 저녁 늦게 다시 병원으로 돌아왔다. 병원에서는 같은 YF-19 개발팀원인 얀 노이만과 루시, 그리고 문병차 온 가르도가 기다리고 있었다. '뮨에게는 손가락 하나 대지 못하도록 해주겠어'라고 한 지 얼마 되지 않아 둘이 같이 있는 것을 보고 발끈한 가르도는 아직 몸이 성치 못한 이사무와 주먹다짐을 했다.

날카롭게 대립하는 두 사람의 사이를 비집고 나오듯이 호텔로 되돌아온 뮨을 기다리고 있는 것은 '샤론 애플'의 시스템 관리자인 마지였다.

"내일 에덴을 떠납니다. 지구에서 거행될 전쟁 종전 30

언덕 위에서 거대한 새가 날아가는 것을 보고 반가와하는 이사무

"이 녀석, 두번 다시 뮨에게 손대지 말라고 했지?"
"우연이었어. 우연."

주년 기념식에서 특별 콘서트를 열어달라는 요청을 받았습니다."

차갑고도 교활한 인상을 풍기는 마지의 말이었다. 이리하여 다음 날, 뮨 일행은 지구로 향해 출발했다.

그리고 뮨이 떠난 다음 날에는 에덴의 테스트 비행장에서는 다른 일이 벌어졌다. 차세대 전투기 개발 프로젝트의 중단 명령이 내려졌다는 것이다.

마크로스 통합정부는 더 이상 사람을 다치지 않게 하고

"나는 옛날의 나로 돌아갈 수 없단 말이야!"

샤론의 인공지능 프로그램으로부터 이사무(ISAMU)라는 단어가 출력되기 시작했다

도 싸울 수 있는 무인 전투기 「고스트」의 신형을 개발, 이를 차세대 전투기로 채택한 것이다. 자초지종을 듣고 허탈해 하는 이사무와 가르도. '사람이 기계보다 못하다는거야?' 자존심에 상처를 입은 이사무는 주먹을 불끈 쥔 채로 미동도 하지 않았다.

그리고 그날 밤, 이사무는 얀 노이만과 함께 지구를 향해 출발했다. 소형 폴드 시스템(초공간 도약장치)을 탑재하고 있는 YF-19의 능력이라면 혼자 힘으로도 충분히 지구에 갈 수 있다. 이륙하고서

지구로 떠나는 뮨을 배웅하러 나온 가르도

1분도 되지않아 대기권을 빠져나와 뒤쫓는 미사일을 뿌리치고 폴드를 해버리는 YF-19. 이사무의 목적은 지구에 가서 종전 30주년 기념행사장에서 모든 사람이 보는 앞에서 고스트 전투기들을 쳐부수는 것이었다.

당황한 기지에서는 YF-19를 뒤쫓을 수 있는 유일한 전투기 YF-21을 발진시켰다. 물론, 조종사는 가르도였다. '네 놈은 뮨과 다시 만나서는 안돼!' 가르도는 이렇게 집념을 불태우면서 뇌파로 비행기를 발진시켰다.

한편 지구에 도착한 뮨 일행은 대립하고 있었다. 기술 담당자인 마지가 샤론의 컴퓨터가 있는 방에 뮨을 들여보내지 말라고 지시를 내려두었고 뮨은 '그럼 이제 나는 허수아비란 말이냐'고 따지기 위

전쟁종결 30주년을 맞이하여 지구는 축제 분위기

해 마지의 방을 찾아가고 있었다.

뮨이 문을 열려고 하던 차였다. 마지와 매니저가 싸우는 소리가 들렸다.

"…바이오 뉴로 칩을 썼습니다. 이제 샤론은 스스로의 감정과 지능을 가진 것 입니다."

"뭐라고! 그건 자기 보호 본능을 가지고 있는 무서운 회로아냐? 제어할 수 없게 되면 어쩌자고 그래!"

"예측불허, 그것이야말로 우리가 꿈꾸어오던 샤론 아니었던가요?"

"말도 안되는 소리! 지금 즉시 콘서트를 중지시키고 칩

얀과 이사무는 지구로 날아갈 준비를 몰래 한다

을 회수해야해!"

그 다음 순간 총소리가 들렸다. 매니저가 마지의 총에 맞아 쓰러진 것이다.

"…이제 곧 이 도시는 당신의 죽음을 거들떠보지도 않게 됩니다. 모두 샤론만을 생각

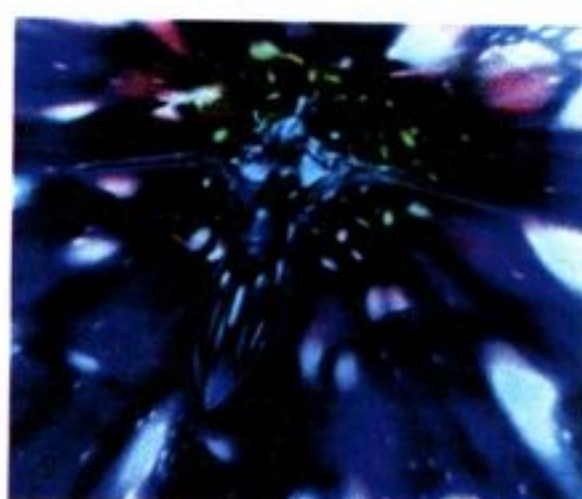
"뮨과 만나게 내버려둘 수 없어!" 추적하는 가르도

하고 샤론에 빠져서 살게 될 테니까요."

마지의 차가운 한 마디였다. 공포에 질린 뮨은 샤론의 방으로 도망쳐왔다. 그러자 아무도 없는데 문이 저절로 잠기고 전기줄이 몸을 조여왔다.

"이제 당신은 아무 일도 하지 않아도 괜찮아요."

샤론의 목소리였다. 그렇지만 어떻게? 이것이 마지가 말하던 '샤론의 감정회로'인가? 그렇다면 샤론은 독자적인 사고를 할 수 있게 되었단 말인가?

"저는 당신으로부터 만들어

폴드(초공간 도약)중인 이사무의 YF-19

졌어요. 그리고 이제는 시간을 초월하여 살고 있어요."

샤론의 바이오 뉴런 칩은 뮨의 감정과 사고를 복제하고 있었던 것이다.

"가르도는 좋아. 그렇지만 이사무는 더 좋아!"

"그만해… 제발!"

설마 이런 말을 샤론으로부

마지의 권총이 매니저를 겨눈다

터 듣게 되리라고는 상상조 못했기에, 그리고 그것이 실이기에 뮨은 놀라면서도 신 샤론의 말을 부정했다.

"그것이 진실인 걸요? … 제 쇼가 시작돼요."

각기 다른 얼굴로 디자인 3명의 샤론이 뮨의 주위로 터 사라졌다. 그리고 지금 도시의 중심이 된 낡은 전 마크로스 위에 입체영상이 올랐다. 열광한 사람들의

살인 현장을 목격한 뮨

호성 속에서…

지구에서 샤론의 쇼가 시 되고 있을 무렵에도 YF-19 YF-21은 지구를 향해 맹렬 속도로 접근해오고 있었다.

'어른을 위한 마크로스' 제작된 「마크로스 플러스」. 연 샤론 애플을 둘러싼 음 는 어떤 방향으로 진행될 것

기념행사가 막을 올렸다

인지? 이사무-뮨-가르도의 삼각관계는 어떻게 발전할 것인지? 여름에 발표될 마크로스 플러스 4편의 내용이 입수되는 즉시 독자여러분께 소개하겠습니다!

뮨의 앞에 모습을 드러낸 '진짜 인공지능'의 샤론

새로운 건담 시리즈 결정!

것이 새로운 시리즈의 건담 1호기!

국내의 건담팬들 사이에서 해색 건담'으로 불리워질 만큼 말썽이 많았던 「기동무투전 G건담」이 곧 끝나고 새로운 건담 시리즈가 시작될 예정이다. 제목은 「기동전사 건담 W(윙)」으로 일단 정해진 상태이다. 5명의 소년들이 각자 개성적인 건담을 나누어 타고 활약한다는, '세인트 세이야' 식의 구성을 갖게 된다는데 이쯤되면 「V건담」이나 「G건담」에 비해 수준이 더 올라갔다고 하기 어렵지 않을까?

극장판 슬램덩크와 드래곤 볼의 최신정보

손오공과 베지터가 보여줄 새로운 활약이 기대된다

독자 여러분이 이 기사를 읽고 있을 때면 이미 현지에서 개봉되고 있을 두 작품에 대한 소식. 우선 「드래곤 볼 - 부활의 퓨션!! 오공과 베지터」의 내용은 하늘나라에 도착한 영혼을 정화시키는 장치가 고장나서 벌어지는 사건이 그려진다고 한다. 이 장치의 고장으로 죽은 사람들이 한꺼번에 부활하여 혼란이 일어난다. 그리고 이를 해결하려는 오공과 베지터의 눈 앞에 강적이 등장하는데…

이번에 쇼호쿠 고교의 상대팀에는 서양인 선수도!

오공과 베지터 둘이 힘을 합쳐도 쓰러뜨리지 못하는 강적 쟈넨바의 등장!

빡빡머리 강백호가 어떤 시합을 펼칠 것인가?

한편 「슬램덩크」의 내용은 쇼호쿠에 대항하여 료쿠후 고등학교의 농구부가 나타난다고 한다. 료쿠후의 매니저인 에리가 쇼호쿠의 선수들을 자극하여 연습시합이 벌어진다는 내용이다.

스트리트 화이터 2, 드디어 TV로 등장?!

한국에서는 작년에 장 끌로드 반담 주연으로 극장에서 상영되었으나 흥행에 실패했던 반면, 일본에서는 작년 여름에 애니메이션 영화로도 개봉하여 큰 인기를 얻었던 「슈퍼 스트리트 화이터Ⅱ」가 이번에는 일본의 TV에서 애니메이션으로 연재된다.

같은 사부를 모시고 7년간 수련을 쌓아온 류와 켄

가일과 류의 모습. T셔츠를 입은 류의 모습이 어딘가 어색?

이 제각기의 길을 떠난지도 벌써 2년. 산골에서 나무벌채를 도우면서 수련을 쌓던 류에게 켄으로부터의 초청장이 온다. 이리하여 미국에서 만난 둘은 우연히 미군병사끼리의 싸움에 말려드는데 거기에 가일이 나타나….

이러한 내용으로 시작되는 TV 애니메이션 「스트리트 화이터 2」. 4월 10일부터 현지에서 방송될 이 작품이 과연 얼마나 호응을 얻을 수 있을지 궁금하지만 한편으로는 「드래곤볼」, 「란마」가 그랬던 것처럼 조만간 국내에 비디오로 수입될 가능성이 높을 것으로 전망된다.

다시 제작되는 루팡 3세

글래머 미녀 후지코의 액션이 이번의 「루팡 3세」에서도 여지없이 발휘된다

언제나 경쾌하고 코믹한 이미지로 만들어져 온 「루팡 3세」시리즈. 이번에 만들어지는 작품의 제목은 「루팡 3세 - 엿먹어라, 노스트라다무스!」다. 20세기의 종말이라는 시점에서 만들어지는 이번 작품에서는 노스트라다무스 교단의 음모를 루팡 3세가 쳐부순다는 스토리가 전개된다.

"헐리웃 영화가 아무리 돈을 들여도 만들 수 없는 영화를 만들고 싶었습니다. 다이하드나 타워링 같은 작품과 당당히 비교할 수 있는, 그런 영화를 말입니다."라는 것이 이토 감독의 말. 만성적인 불황에도 불구하고 이러한 창작 의지를 불태우는 일본 애니메이션 제작자의 정신은 한국 애니메이션 업계에서도 본받아야하지 않을까.

코믹한 장면의 삽입은 루팡 3세의 전통

카즈와 야수(KAZU & YASU)

일본의 프로 축구선수로서 활약중인 미우라 형제를 주인공으로 하는 애니메이션 영화가 여름방학 현지에서 개봉된다. 형제이자 친구, 라이벌로 함께 자라온 두 사람의 좌절과 성공을, 그들의 어머니가 쓴 '카즈, 야수의 모친에게서 배우는 일류 스트라이커로 키우는 책'이라는 긴 제목의 책의 내용을 토대로 그렸다. 감독은 「기동전사 건담 0083」의 아카네 카즈키가 맡아 영화 전체의 30%를 축구장면으로 채웠다.

얼마나 사실적인 축구 플레이가 묘사될지 기대되는 KAZU & YASU

"유니폼의 질감, 일본인과 외국선수의 체격과 근육의 이 등 이제까지의 스포츠물서는 제대로 표현하지 못했부분에서 리얼리티를 주는에 중점을 두었습니다." 완을 눈앞에 둔 아카기 감독한마디다.

안네의 일기

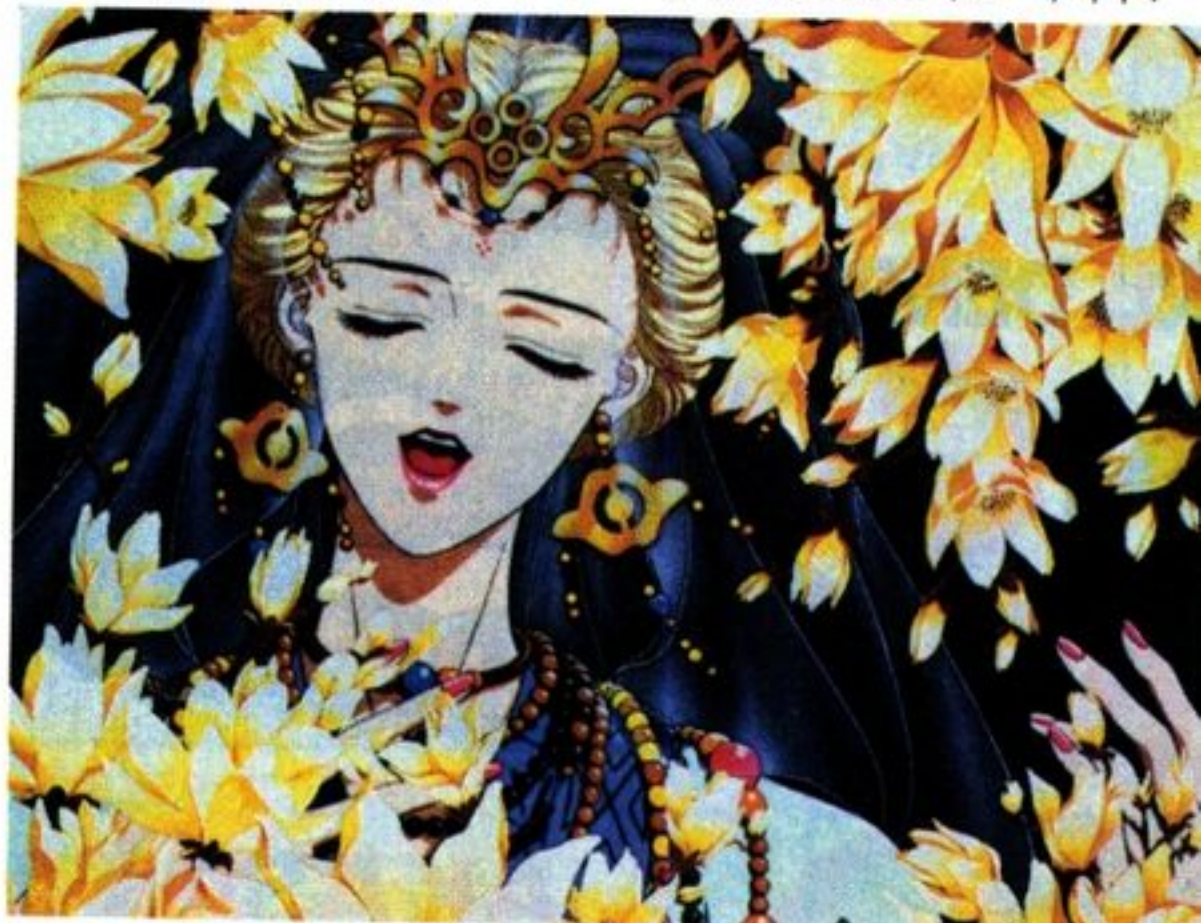
제 2차 세계대전이 끝난지도 벌써 50년. 이를 기념하여 「안네의 일기」가 애니메이션으로 제작된다. 나치스의 반유태인 정책을 피해 골방에 숨어서 몇년이나 살았던 소녀 안네 프랑크가 남긴 일기를 일본의 애니메이터들과 로저 펄버스(각본), 마이클 나이만(음악, 칸느 최우수상 경력) 등 세계 각국에서 모인 인물들이 참여하여 만들게 된다.

동서양 각국의 인재들이 모여 함께 제작하 「안네의 일기」

나의 지구를 지켜주세요

동명의 인기 소녀만화를 비디오 애니메이션으로 제작하고 그 다음에는 '총집편'이라고 하여 그 내용을 정리한 편집판을 내놓더니, 이번에는 뮤직 이미지 비디오인 「나의 지구를 지켜주세요 - 금색의 시간이 흘러서」가 나온다는 소식.

OVA에서 사용되었던 노래들 중에서 6곡을 선정하여 새로 작곡한 2곡과 함께 총 8곡을 배경음악으로 사용했다고 하는데, 원작 만화에 매료되어 있는 소녀팬들의 호주머니를 노린 장사속이 엿보이는 뮤직 비디오라 하겠다.

이 작품은 국내에서 「내사랑 앨리스」라는 제목으로 연재되고 있는데 이 비디오가 국내에 들어올 경우 어떤 반응을 일으킬는지는 미지수?

소녀만화답게 아름다운 장면이 많이 들어간 「나의 지구를 지켜주세요」

스완 프린세스, 일본에 진출

프린세스 - 디즈니 작품이 아닌데도 권에 수출하여 성공할 수 있을는지?

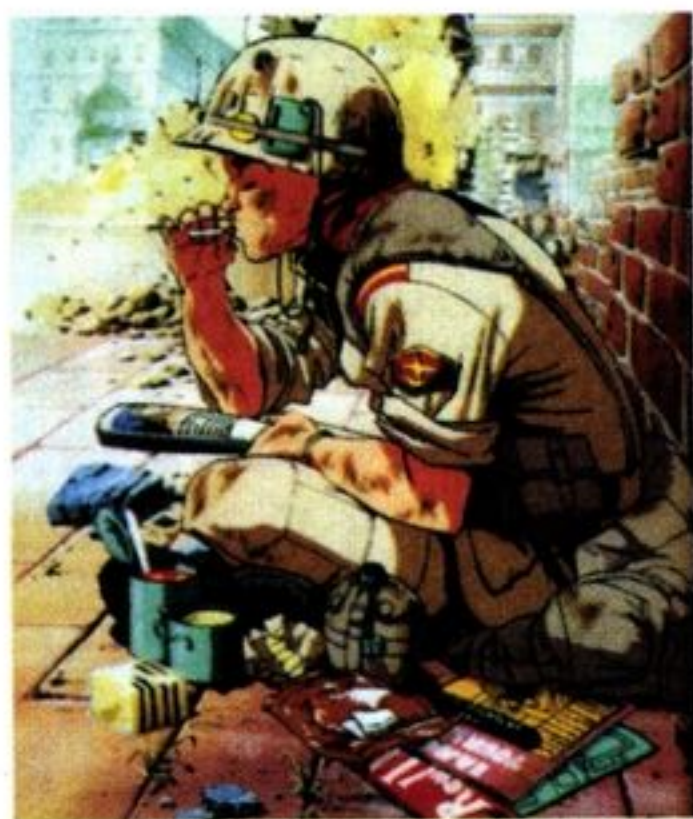
미국에서 서열 3위인 리치 니메이션 스튜디오가 제작 「스완 프린세스」가 일본에 도 개봉된다.

제목에서 알 수 있듯이 이 품은 차이코프스키의 발레 '백조의 호수'로 유명한 독일 전설에 기반을 둔 것으로, 오데트 공주와 데렉 왕자의 사랑 이야기가 주된 테마이다.

리차드 리치 감독은 '컴퓨터 기술로는 색채의 깊이와 미묘한 터치를 표현해낼 수 없다'며 전통적인 방식으로 셀 그림을 22만장이나 그리는 어려운 일을 해냈다. 그러나 디즈니 이외의 작품은 한국에서 흥행에 계속 실패하는 현실로 미루어보았을 때 과연 이 작품이 국내에도 수입될 수 있을는지가 의문스럽다.

인간적인 건담, 건담 소대 전기(가제)

OVA로 등장할 예정인 로운 건담 시리즈. 「건 소대전기(小隊戰記)」 는 가제가 붙어 있는 작품의 내용은 로보트 다는 사람들의 모습에 씬 큰 비중을 둘 예정 라고 하여 관심이 쏠리 있다.

미츠키 감독은 "전쟁이 는 극한상황 속에서 살 있는 한 소대의 병사들 게 초점을 맞추었습니

「건담 소대 전기」는 이 병사들이 바로 주인공이다

움직스러운 강철 '전우'들과 함께 전진하 병사들

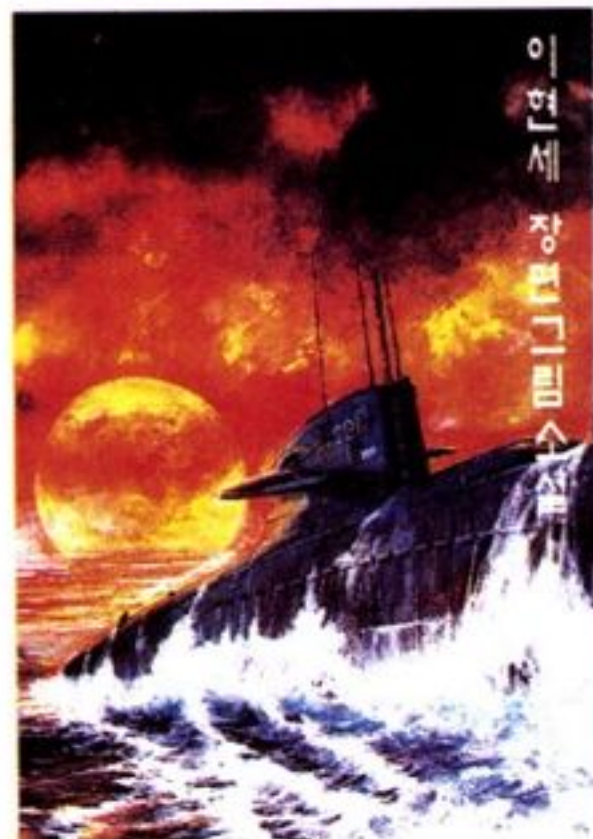
. 건담의 세계라는 설정을 었습니다만, 2차 세계대전 든 다른 전쟁이든 관계없이 쟁터에서 사람이 사는 모습 크게 다르지는 않을 것이라 생각했습니다. 건담 팬이 아니더라도 보고 감상할 수 있는 작품을 만들어낼 예정입니다."라고 밝혀 이 작품의 성격이 어떻게 될 것인가를 짐작케 한다. 제 1편은 올겨울에 등장할 예정이다.

눈 속에서 커피를 나누어 마시는 모빌슈츠의 조종사들의 모습에서 인간미가 느껴진다

국내정보

북두의 권, 심의를 둘러싼 논란?

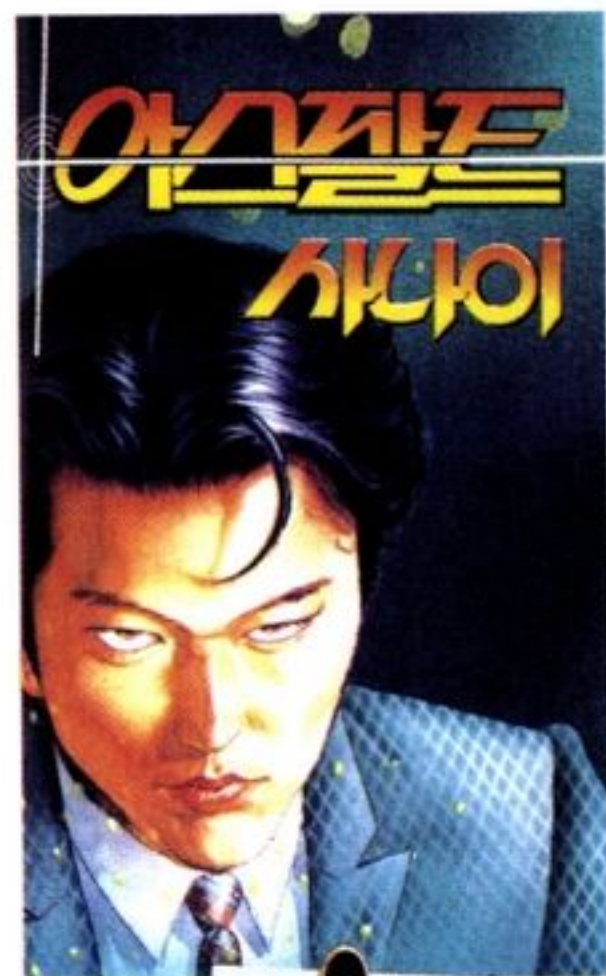
일본 내에서도 폭력만화로 물의를 일으켰던 만화 「북두의 권」. 수년 전 한국에서 불법적으로 출판되어 일본만화의 폭력성에 대한 경각심을 불러 일으켰던 이 작품의 TV판 애니메이션을, 국내의 어떤 업체가 마치 미국에서 제작한 작품인 것처럼 수입하여 공연윤리심의회에서 당당하게 수입허가를 받은 사실이 뒤늦게 밝혀져 물의를 빚고 있다.

이 사건을 둘러싸고 일본 만화라면 무조건 안되고, 미국 만화라면 폭력적이어도 문제가 없다는 식의 자세는 조만간 있을 것으로 예상되는 일본대중문화 개방에 좋지 않은 영향을 미칠 것이라고 관련업계 종사자들이 입을 모아 지적했다.

아스팔트 사나이 - 남벌, TV로 등장!

SBS에서는 스포츠 조선에 연재되었던 허영만의 기업만화 「아스팔트 사나이」를 오는 6월에 방송키로 결정, 주인공으로는 신인인 김동현(20)을 캐스팅했다. 김동현은 인기 탤런트 김혜수의 동생으로 태권도(공인 3단)로 다져진 체구와 코믹한 연기가 특징.

한편 일간 스포츠에 연재되었던 이현세의 초인기작 「남벌」이 한국 방송사상 최대의 제작비인 54억원을 투입하여 만들어질 예정으로 기획작업이 한창이다. 총 36부작의 대작이 될 것으로 전망되는 이 작품이 어느 방송국에서 방영될 것인가는 아직 미정이지만 필자의 예상으로는 연초에 야심작 「까레이스키」를 내놓았다가 SBS의 「모래시계」에게 어이없게 무릎을 꿇었던 MBC에서 다시 이 작품으로 연말에 재도전하지 않을까 생각된다.

「남벌」은 TV와는 별도로 극장에서 개봉될 영화로도 기획중이며 영화 역시 50억원대의 제작비를 투입하여 헐리웃과 공동제작할 예정이라고 한다.

현재 남벌은 총 9권(각 4000원)으로 서점에 나와있으며, 아스팔트 사나이는 총 6권(각 4000원)으로 5월까지 서점에 모두 나올 전망이다.

게임챔프

1995. 5

통권 30호

발행 겸 편집인/서인석
편집장/조 신
부편집장/강준완
챔프팀
팀장/송동석, 유병현
우종민, 이원화, 박명일, 김동욱, 손영국, 고윤오
이은실, 김은희, 전부이
객원기자/김종철, 채범천
통신원/정광진(일본), 최영철(미국),
이남미(프랑스)
챔프 기획팀
부팀장/이상엽, 민경동,
이준역, 최일경
미술팀
팀장/이동백
권상문, 김대연, 양연이
일러스트/임준석
영업팀
팀장/최종연
손봉락
관리팀
팀장/강민석
이미자, 성은숙
광고팀
팀장/이성환
우진성, 임재중, 이성일
발행/(주)제우미디어
우 140-111
서울시 용산구 원효로1가 116-2
지산빌딩 3층
광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4
팩스/702-3215
인쇄/(주)학원 프리테크
제본/대영실업
제판/정문사
사진식자/송지전산
등록일자/1992. 10. 5
등록번호/라-5780
값/5,000원
1년 정기구독료/55,000원
본지는 한국간행물 윤리위원회의
윤리강령 및
실천요강을 준수한다.

광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4

상품수령시 사전에 전화 연락을 주시고,
아래 약도를 참조해 주세요.

정기구독 신청안내/정기구독? 한번 해보지 뭐

게임챔프는 독자들이 필요로 하는 좋은 부록을 만들어 수시로 『임시보급 특가』로 판매합니다. 때문에 정기구독 기간내에는 매월 5,000원의 일정가격으로 공급 받으면서 푸짐한 혜택도 받으실 수 있는 정기구독을 신청하시는 편이 독자들에게는 훨씬 이득입니다.

■ 정기 구독자에게 드리는 혜택

특전1 :게임챔프에서 향후 1년내 발간되는 단행본들 (드래곤볼ZⅢ, RPG환상사전, 네모네모로직1,2권, 성검전설2 공략집, 드래곤볼Z 외전 공략집, 웃는넌텐도 달리는세가, 슈퍼동키콩컨트리, 게임코믹 아랑전설, 나도 게임을 만들고 싶어, 폭소 스화2 코믹단행물)중 원하는 책1부 무료 증정

특전2 :정기구독자에게는 향후 게임챔프에서 발간되는 모든 단행본 구입시 20%할인

특전3 :게임챔프에서 주최하는 각종 행사 참가자격 자동 부여

특전4 :정기구독 기간내에는 책값 및 임시특가시에도 동일가격에 공급

■ 정기구독 신청방법

• 은행 온라인을 이용한 경우

은행 온라인을 이용 1년 정기구독료 ₩50,000을 무통장 입금증을 사용, 입금시키신 후 본사 담당자에게 전화를 주십시요.(담당: 이미자) 온라인 번호는 다음과 같습니다.

입금은행	구좌번호(온라인)	예금주
신탁은행	22108-2677906	(주)제우미디어
국민은행	822-01-0154-610	(주)제우미디어
농 협	033-01-168077	(주)제우미디어
외환은행	105-22-00360-9	(주)제우미디어

■ 집근처에 위은행이 없는 경우 근처 가까운 아무 은행이나 가셔서 19번 지로창구의 지로용지를 이용, 번호 3039256으로 입금해 주십시요.

■ 천리안내에 「게임챔프 전자잡지」를 보셨습니까?

국내에서 가장 빠른 게임정보가 수시로 입력됩니다.
모뎀을 가진 PC사용자들은 이 혜택을 누릴 수 있습니다.
천리안에 접속후 GO CHAMP를 치십시요. 국내 최초의 온라인 전자잡지가 귀하의 눈앞에 펼쳐집니다.
모뎀을 가지지 못한 독자는 700-7400, 700-9690(IBM 게임) 음성서비스를 이용해 주십시요.

■ 통신판매 안내

게임챔프는 지방 또는 특정지역에 계신분들이 저희 단행본 등의 구입을 원할 경우 우체국 또는 은행의 온라인을 이용, 책값을 입금하시면 입금 확인후 개별 우송해 드리고 있습니다. 많은 이용 바랍니다.

■ 전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 개수 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시요. 집 근처 서점과 부록의 개수 등을 알려 드립니다.

서울지역		안산문일서적	0345-82-2572	진주샘터	0591-55-3991
강남영동사	554-3784	안양성심사	0343-85-2984	충무동아일보	0557-43-5785
강동도서	471-2044	의정부회룡도서	0351-876-6304	충북지역	
강서중앙	644-3230	평택경기문고	0333-656-5001	제천경북	0443-2-816
구로대명사	802-7199	부산지역		청주샘터서적	0431-55-0264
도봉샘터사	983-3900	김해북부사	051-895-4841	충주문학사	0441-847-2819
동대문지산	245-3686	부산(남구)조선	051-756-2727	충남지역	
명언사	713-2177	부산(북구)화목	051-866-0850	논산보문서점	0461-2-2793
서초금비	522-4765	부산(서구)진흥	051-466-9386	대전청림사	042-632-6799
송파강화사	416-5101	부산현대사	051-467-8011	천안화성서적	0417-551-3073
수송사	272-0803	경북지역		강원지역	
성동신진	466-3395	경주동화서적	0561-772-4108	강릉영동서적	0371-645-3361
신진컴퓨터서적	714-7942	구미청운서점	0546-461-7824	삼척영동사	0397-72-4959
광명 광명사	809-4594	김천꽃동산	0547-434-5897	속초동아	0392-32-1555
영등포광신사	688-2614	대구(동구)영남도서	053-423-9193	원주남부서적	0371-761-1311
관악영우사	816-1788	대구(서구)혜문도서	053-421-8958	춘천경복서점	0361-241-2015
서대문샘터	337-7836	상주제일	0582-535-2377	전남지역	
종로한일	737-3491	안동종로	0571-53-7575	광주(서구)호남	062-227-3436
경기지역		영주대한	0572-32-8597	순천일광서점	0661-52-4414
인천영풍사	032-884-0801	점촌동명	0581-555-4672	여수대양서적	0662-62-2111
인천중앙도서	032-527-9350	포항예지서점	0562-73-4870	전북, 제주지역	
부천하나	032-663-6467	경남지역		이리대홍서적	0653-52-3334
성남한성도서	0342-706-0234	마산태영사	0551-3-5139	전주세림	0652-82-9884
수원대교서적	0331-253-6350	울산중앙	0522-73-7220	제주광장서점	064-33-7030
대일총판	0344-977-4428				

※게임챔프 과월호 및 제우미디어 발행 모든 단행본 구입은 용산터미널상가내 신진컴퓨터서적 전화:714-7942